204 PÁGINAS

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

INCLUYE 1 CD-ROM

Micromanía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVII - Número 72 - 650 PTAS/3,91€

PATAS ARRIBA

Solución completa de:

Egipto 2
Dracula 2
H. Metal Fakk 2

ZONA ONLINE

Nuevos mundos de fantasía en

Internet

AVANCE ESPECIAL

Alone in the Dark

Regreso al infierno de Lovecraft

Y ADEMÁS... SUPLEMENTO ESPECIAL COLECCIÓN IMPRESCINDIBLES 24 PÁGINAS CON LO MEJOR DEL AÑO

[AVANCE]

PYRO NOS CUENTA CÓMO SE HA HECHO Y CÓMO SERÁ SU ÚLTIMA GRAN PRODUCCIÓN

COMMANDOS 2

¡Esto es la guerra!



HOBBY PRESS

LAS MEJORES CRÍTICAS SON DE LOS EXPERTOS. EL PRECIO ES COSA NUESTRA.





MISTERIO, INTRIGA, SUSPENSE



Fantásticos mundos en 3D, actores reales, guión de película, increíbles efectos especiales y una cuidadísima banda sonora logran una intrigante aventura gráfica. No podrás parar hasta llegar al final y descubrir el misterio que se esconde tras Morpheus.





"Morpheus está dispuesto a superar el éxito del legendario Myst" Micromanía



PON ORDEN EN LOS LUGARES MÁS PELIGROSOS DEL PLANETA



Campos minados, nidos de ametralladoras, jeeps armados, [illegible] motoras, carros de combate, lanzacohetes, [illegible]licópteros, trenes blindados, aeronaves... El m[illegible]do se convierte en tu nuevo campo de operaciones [illegible]errenos fielmente reproducidos, enemigos pr[illegible] cada zona y 19 misiones en Afganistán, Colo[illegible], Siberia, Nepal, Polonia, EEUU...



2.995

"No pararás hasta terminártelo" Games Review

LA AVENTURA QUE MARCA EL COMIENZO DE UNA NUEVA ERA



150 lugares únicos, más de 400 escenarios, 71 personajes, 9.000 frases de diálogo dobladas por actores de cine, banda sonora cinemática y más de 70 horas de juego en un entorno sencillo e intuitivo. Todo ello para dar vida a un argumento que te absorbe de principio a fin, lleno de referencias al cine, a la literatura y a los grandes clásicos de la aventura gráfica.

4 | PC · CD-ROM



"Una de las mejores aventuras gráficas jamás realizada" The New York Times

Los productos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

Micromanía
Sólo para adictos

AÑO XVII - TERCERA ÉPOCA - Número 72

650 PTAS/3.91€

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor, Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, E. Ricard Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, A. Do Pazo, I. Cuezva, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita


Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

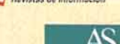
Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

3/2001

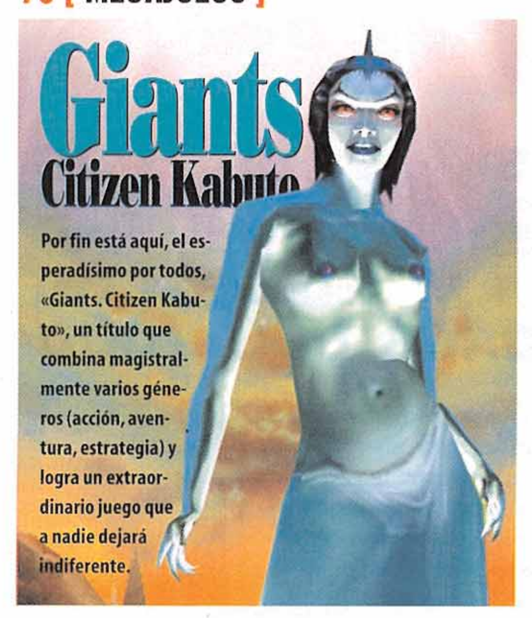
Printed in Spain



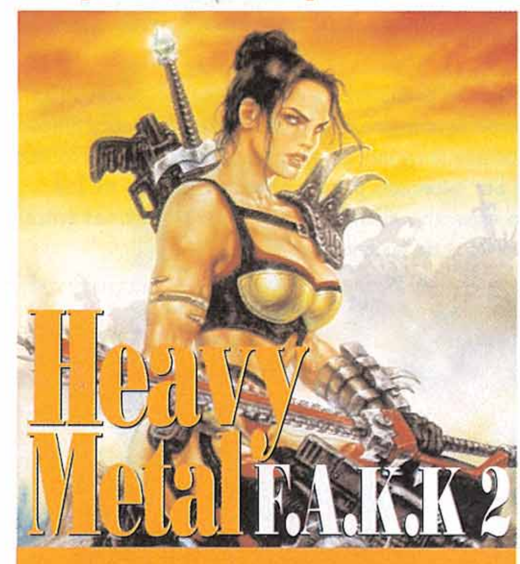

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

78 [MEGAJUEGO]



Por fin está aquí, el esperadísimo por todos, «Giants. Citizen Kabuto», un título que combina magistralmente varios géneros (acción, aventura, estrategia) y logra un extraordinario juego que a nadie dejará indiferente.

130 [PATAS ARRIBA]



La secuela de un juego que tiene detrás todo un universo de aventuras y personajes. La paz vuelve a ser turbada por una maligna criatura que pretende convertirse en dios. Habrá que volver a empuñar las armas...

174 [CDMANÍA]

Este mes incluimos en nuestro CD demos jugables de «Sacrifice», «Oro y Gloria: La Ruta hacia El Dorado», «Stunt GP», «Live! Boxing», «Midtown Madness 2», «Nascar Racing 4», «Fur Fighters» y, el éxito de Dinamic, «PC Fútbol 2001». Además se incluyen actualizaciones de «Fur Fighters», «La Prisión», «Command & Conquer. Red Alert 2», «Midtown Madness 2», «Crimson Skies», «NHL 2001», «SWAT3 Elite Edition» y «Los Sims».

Editorial

Buenos propósitos para el 2001

Y ahora que estamos en trámites de acabar un año, un siglo y un milenio, que al final, como veis, todo se acaba, ha llegado el momento de hacer una lista de los buenos propósitos para el 2001. Mm..., veamos... Prometo no seguir con ansiedad las últimas noticias de los próximos lanzamientos y no mirar con lupa las pantallas de los juegos a los que todavía les falta un año para salir, que yo creo que cada vez tengo la vista peor y es por eso. También prometo no comprarme «Giants. Citizen Kabuto» hasta que no pasen por lo menos los Reyes, porque si no me parece que no voy a volver a ver a mi familia. Para el 2001 trataré de no leerme cinco veces todo lo que tenga que ver con el lanzamiento de «Commandos 2», y cuando por fin salga, haré que lo guarden bajo llave y que sólo me lo dejen tres horas al día, aunque no sé cómo voy a conseguir no pensar en la forma de superar las misiones, que eso es lo que más me distrae...

No voy a terminarme «Diablo II» con los dos personajes que me quedan..., si en el fondo es siempre lo mismo y ya lo he visto muchas veces, y... uff, ésta no sé si podré cumplirla. Prometo no pedirle la consola a mi primo para probar «Shenmue», aunque sea tan bonito y tenga tantas cosas para ver y para hacer. Y también se acabó eso de pasarse todo el fin de semana con los amigos jugando a «Quake III Team Arena», que siempre me pegan una paliza y, además, hay que salir un poco y conocer a gente y esas cosas... Ah, se me olvidaba, nada de jugar online por las mañanas que eso no puede ser, y me dan igual los juegos que saquen y eso se acabó, a partir de ahora sólo los días impares y por la noche y no más de cinco horas, que se me está quedando la cara blanca y parezco un vampiro. Y nada de ponerme con «The Longest Journey», que tiene muy buena pinta y al final me engancho con otro y me conozco.

También tengo que dejar de empeñarme en acabar todos los juegos por mi cuenta, un vistazo a los patas y así gano tiempo, y pienso empezar con esto mañana mismo, que estoy atascado con «Heavy Metal FAKK2», y hay una cosa que no sé cómo resolver en «Egipto2». Prometo no instalarme todas las demos del CD, que luego me terminan gustando los juegos y ya no doy abasto con tanto trabajo y tanto título interesante... Bueno, con esto empiezo después de ver la demo de «Sacrifice» no vaya a ser que me esté perdiendo uno de esos títulos de los que luego habla todo el mundo. Y el «PC Fútbol 2001»..., ay, que tiene buena pinta. Uff que de propósitos, voy a escribirlo todo que si no luego se me olvida y vuelvo a caer otra vez en lo de siempre.

Con los saludos del equipo de Micromanía, esperamos que todos vuestros deseos se hagan realidad el próximo año ;-)

La redacción

y además...

GRAN CONCURSO

REGALO SEGURO PARA LAS 2000 PRIMERAS CARTAS



MANDO PSX EXTREME

CONSIGUE MÁS DE 230 PREMIOS Y ELIGE LOS MEJORES DEL 2000

Durante los próximos tres meses Micromanía te invita a participar en este fantástico concurso eligiendo los mejores juegos del 2000. El concurso está dividido en tres fases que te permiten acceder a los regalos de tres categorías diferentes. Cada mes te propondremos una lista de juegos en la que deberás marcar tu favorito en cada apartado junto con un cupón numerado. Si envías de forma independiente cualquier cupón, podrás acceder a los premios de la 3ª categoría. Si envías dos cupones juntos podrás participar para conseguir los regalos de la 3ª y 2ª categorías y si esperas y envías juntos los cupones 1, 2 y 3 podrás entrar en el sorteo de los premios de las tres categorías y además optar a un premio especial: un fantástico ordenador de última generación.

Todo lo que tienes que hacer para participar es enviar el cupón original (no valen fotocopias) con tus datos personales y la votación, señalando tu juego favorito entre los propuestos por la redacción en cada género. Recuerda que puedes mandar cada cupón por separado para entrar en el sorteo de los premios de la 3ª categoría o esperar y cuando tengas los tres cupones entrar en el sorteo total con los premios de las tres categorías.

PREMIO ESPECIAL

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM III 1GHZ 256MB RAM

MONITOR MITSUBISHI 17"
CAJA ATX SEMI TORRE
CONEXIÓN GRATUITA INTERNET
PLACA VIA APOLLO PRO 133
DIMM 128MB SDRAM PC 133
FLOPPY 3 1/2 PANASONIC
SOUND BLASTER LIVE PLAYER 1024
VGA 2D/3D CREATIVE GEFORCE 2MX P
DISCO 40.9 Gb. FUJI U-DMA
DVD PANASONIC 40X 8X
FAX MODEM SUPRA. 56K SST
TECLADO ACER MECÁNICO
RATÓN NGS PS2 INTERNET
MICRÓFONO SOBREMESA
MS-WINDOWS MILLENIUM
ANTIVIRUS VIRUSCAN 5
KIT PEOPLE CALL
ALTAVOCES CREATIVE DESKTOP THEATRE
REGLETA 5 SALIDAS CON INTERRUPTOR
VALORADO EN 385.990 Ptas.



1

*IMAGEN DE REFERENCIA

PRIMERA CATEGORÍA

3




TV 32" 32WF64 ES PANORÁMICA DE THOMSON
VALORADO EN 299.900 Ptas.

3

DVD DTH 4500 DE THOMSON
VALORADO EN 74.900 Ptas.

3


CÁMARA DIGITAL DSCS70 DE SONY
VALORADA EN 210.000 Ptas.

3

TARJETA DE VÍDEO 3D PROPHET II MX DE GUILLEMOT
VALORADA EN 29.990 Ptas.

3



TARJETA DE VÍDEO 3D PROPHET II GTS PRO DE GUILLEMOT
VALORADA EN 89.990 Ptas.

3



LECTOR MP3 LYRA PDP2201 DE THOMSON
VALORADO EN 49.900 Ptas.

3

PDA OSPRO 2MB DE OREGON SCIENTIFIC
VALORADO EN 30.500 Ptas.

SEGUNDA CATEGORÍA

10 VOLANTE DEXXA STEERING WHEEL

10 VOLANTE DE CARRERAS RACING WHEEL DE GUILLEMOT

10 SISTEMA DE ALTAVOCES MAXI SUBWOOFER 4.1 DE GUILLEMOT

10 TARJETA DE SONIDO MAXI SOUND MUSE DE GUILLEMOT

10 CONSOLA DREAMCAST

10 KIT DE VIDEOCONFERENCIA TERRACAM PRO

10 MODEM ELSA MICROLINK 56K FUN

TERCERA CATEGORÍA



20 RATÓN ÓPTICO MICROSOFT WHEELMOUSE OPTICAL



20 PAD LOGITECH WINGMAN RUMBLEPAD



20 PAD INALÁMBRICO SIGHT FIGHTER WIRELESS

20 GAFAS 3D REVELATOR INFRARROJOS DE ELSA



20 CD STOMPER DE PROMONOR



20 RATÓN INALÁMBRICO MICROSOFT WHEELMOUSE CORDLESS



20 JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK II

CUPÓN Nº 1

Escoge tu juego favorito en cada género. Recuerda que debes marcar un sólo juego por género, recortar la zona de votación junto con el cupón y guardarlo para participar en el sorteo de los premios de las tres categorías o enviarlo para participar en el sorteo de los regalos de la 3ª categoría.
Envíanos el cupón al Apdo. de correos 328, 28100 Alcobendas (Madrid).

ACCIÓN 3D
- ❑ Devil Inside (Gamesquad/Cryo)
- ❑ Giants (Planet Moon/Virgin/Interplay)
- ❑ Soldier of Fortune (Raven/Activision)
- ❑ Messiah (Shiny/Virgin/Interplay)
- ❑ Evolva (Computer Artworks/ Virgin)

SIMULADORES
- ❑ Combat Flight Simulator 2 (Microsoft)
- ❑ Flanker 2.0 (SSI)
- ❑ Enemy Engaged (Empire/Razor Works)
- ❑ USAF (Janes /E.A.)
- ❑ B-17 Flying Fortress (Hasbro/Microprose)

DEPORTIVOS
- ❑ Fifa 2001 (E.A. Sports)
- ❑ Grand Prix III (Hasbro / Microprose)
- ❑ PCFútbol 2001 (Dinamic Multimedia)
- ❑ Superbike 2001 (E.A. Sports)
- ❑ Madden NFL 20001 (E.A. Sports)

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

LOCALIDAD: ____________________ PROVINCIA: ____________________

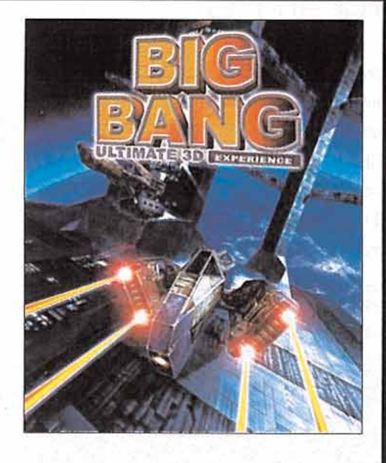
TELÉFONO: ______________ C.P.: ______________ E-MAIL: ______________

*BASES DEL CONCURSO EN LA PÁGINA 178.

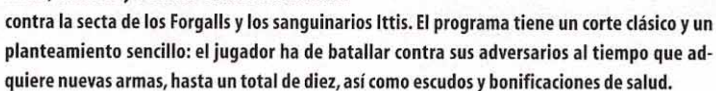
Mejor oferta de Voodoo 5

3dfx anunció el pasado 24 de noviembre una reducción en el precio de los adaptadores de vídeo Voodoo 5500. El producto que apareció en el mercado el pasado mes de julio a un precio de 69 990 ptas. para los modelos de PC Voodoo5 5500 AGP y PCI, y a 79 990 ptas. para la versión VoodooMac 5500 PCI, ha visto favorecida su oferta gracias a una reestructuración de precios de la compañía. Ahora la Voodoo5 5500 AGP y PCI para PC pasan a costar 54 990 ptas. y la versión para Macintosh, VoodooMac 5500 reduce su precio hasta las 62 990 ptas.

La GRAN explosión



El desarrollo de Digital Dreams Multimedia «Big Bang» ha culminado en un shoot'em up 3D futurista que consta de un total de dieciocho misiones de progreso lineal y ofrece también la posibilidad de juego en modo multiusuario, ya sea en Internet a través de módem o en una red local. «Big Bang» nos traslada a la galaxia Andrómeda en la que se desata una guerra interplanetaria que enfrenta a cinco civilizaciones en el año 6530, tras el fin de la edad terrestre. La alianza formada por Chakams, Kümats y Sekians ha de enfrentarse



contra la secta de los Forgalls y los sanguinarios Ittis. El programa tiene un corte clásico y un planteamiento sencillo: el jugador ha de batallar contra sus adversarios al tiempo que adquiere nuevas armas, hasta un total de diez, así como escudos y bonificaciones de salud.

COLLINS traduce

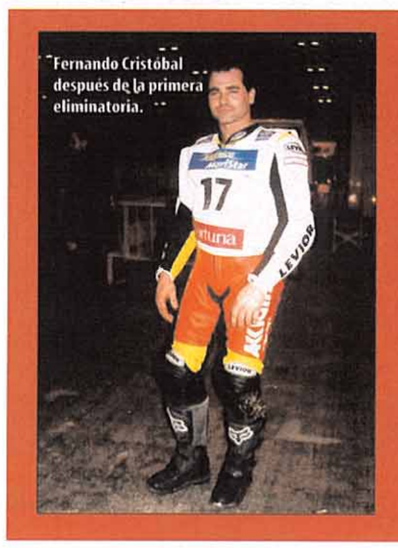
Friendware comercializa un software de traducción destinado a cualquiera que necesite usar el idioma inglés. El diccionario de Intense Language, «Office Collins Talking Spanish-English Dictionary», viene con un juego de herramientas para la traducción rápida y exacta de los textos conteniendo 80 000 palabras y frases y más de 120 000 traducciones. Puede usarse para la traducción de textos de cualquier tamaño permitiendo copiar los datos al Portapapeles. La función AudioPad permite escuchar todas las palabras, contiene con crucigramas y ejercicios que facilitan el aprendizaje de vocabulario, y pronunciación. Para más información: www.intense.co.uk

DINAMIC en banda ancha

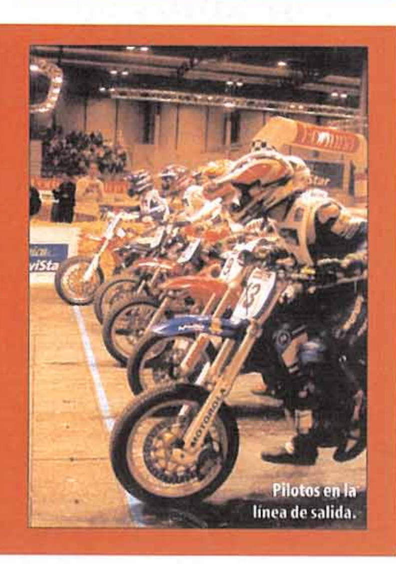
Dinamic Multimedia y la operadora ONO han firmado un acuerdo que hace posible que Dinamic ponga a disposición de los usuarios servicios de telecomunicaciones, con juegos y noticias en banda ancha en el portal ONO.com. Dinamic Multimedia adaptará los contenidos de su web a la nueva plataforma y desarrollará contenidos específicos aprovechando las grandes prestaciones del cable modem de ONO.

El reciente desarrollo de Dinamic, «La Prisión», es el primer programa que se verá beneficiado por este acuerdo que irá seguido del lanzamiento de un portal de fútbol en la dirección www.infofutbol.com. El nuevo portal de Ono introduce vídeos con calidad VHS, sonido con calidad CD y televisión en directo, y pronto se incorporarán servicios como videoconferencias y webcams.

DUCATI world


Fernando Cristóbal después de la primera eliminatoria.

Acclaim aprovechó un inmejorable escenario para la presentación de su lanzamiento «Ducati World», el Campeonato de Supermotard de la Comunidad de Madrid celebrado el pasado 2 de diciembre. La presencia de Acclaim como patrocinador del evento permitió a los aficionados del motociclismo tomar contacto con «Ducati World» gracias a la instalación de una demostation para PlayStation. La competición de las motos enduro, transcurrió en diversas pruebas y rondas eliminatorias con la presencia de pilotos como Emilio Alzamora, David Checa, Sete Gibernau, Fonsi González Nieto, Pablo y Gelete Nieto, Loris Capirossi, etc. entre otros campeones.

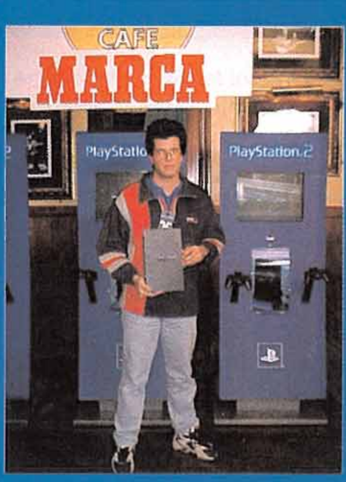

Pilotos en la línea de salida.

Gymkana PLAYSTATION 2

El pasado 16 de noviembre se celebró la Gymkana PlayStation 2 en Hard Rock Café, una competición enfocada al mundo PlayStation abarcando Playstation/PS one y PlayStation 2, juegos y DVD, música y nuevas tecnologías con numerosos premios. Los concursantes debieron pasar numerosas pruebas eliminatorias en las que se formularon preguntas acerca de un tema común sobre el mundo PlayStation, los ocho finalistas debieron disputar una competición con títulos como «Tekken Tag Tournament», «Dead Or Alive 2» y «Ridge Racer». El ganador obtuvo una flamante PlayStation 2.









MEGAGAMES 2

Digital Dreams ha ofertado el pack de dos juegos de «Megagames 2», para los aficionados al género arcade. Los títulos incluidos son «Thunder Brigade» que muestra un escenario futurista donde se nos pone a los mandos de vehículos deslizadores con un potente arsenal y «Vangers: One For The Road» en el que podemos controlar 24 modelos distintos de vehículos "vivos", frutos de un extraño fenómeno genético, que contarán con numerosas armas y tipos de munición. Ambos programas, contenidos en Megagames 2, están disponibles a un precio de 2 995 ptas.

Alzamiento de raquetas

Ahora que el éxito de la Copa Davis ha vuelto a poner el tenis en primera línea, Cryo ha anunciado «Roland Garros 2001» cuyo desarrollo está a cargo de la compañía Carapace. La nueva versión del programa de PC tendrá numerosas mejoras con respecto a la anterior edición, destacando en primer lugar unos gráficos de calidad similar al de las retransmisiones deportivas, con mejores animaciones, calidad de texturas y efectos. Carapace también está remodelando la IA y aumentando los factores de comportamiento de los jugadores. «Roland Garros 2001» también contemplará la opción del modo multijugador por conexión en red. Su lanzamiento está previsto para Mayo en PC, Gameboy Color y PlayStation.

Obi-Wan **CANCELADO** en PC

LucastArts ha sorprendido recientemente a todo el sector, no tanto por el anuncio de la cancelación del esperado «Obi-Wan», sino por las razones que alega para explicarla. Según un comunicado aparecido en el portal TheForce.net de Lucasarts "la expectación y el alcance del proyecto «Obi-Wan» no podía ser satisfecho dadas las limitaciones de la tecnología disponible, (refiriéndose a la plataforma PC) y a las normas de calidad recientemente impuestas para los productos de la compañía." No obstante el título mantiene aparición en otras plataformas, consolas de "reciente aparición y actualizada tecnología"... como Game Boy Color.









Todos con su **PLAYSTATION 2**

Tal y como estaba previsto el pasado 24 de noviembre comenzó la distribución a nivel nacional de la esperada consola de Sony Playstation 2. Los usuarios pudieron adquirir las consolas previamente reservadas. Al cierre de la campaña se habían recibido y validado cuarenta mil cupones de reserva, así pues la elevada demanda de PlayStation 2 no ha hecho posible que todos los que la solicitaron pudieran adquirirla el mismo día 24. No obstante según Sony Computer Entertainment España , el plazo máximo de espera no se prolongará en ningún caso más allá de quince días.

Se esperan que antes de finalizar el periodo navideño hayan llegado unas 65 000 consolas, según fuentes oficiales. En la fotos uno de los centros de distribución más importantes Centro Mail de Preciados en Madrid, con el primer comprador.

Infogrames en la edicción 2000 de **JUVENALIA**

Infogrames participa este año en Juvenalia, que comprenderá los días del 20 al 30 de diciembre en las instalaciones de IFEMA, dentro del Parque Ferial Juan Carlos I en Madrid. La presencia de Infogrames permite poner a disposición del público un buen número de juegos de su catálogo en PlayStation, PC, Dreamcast y GameBoy, con especial atención a estos últimos.

Se estima que Juvenalia superará de largo las 400 000 visitas en esta edición.

HERCULES actualiza su web

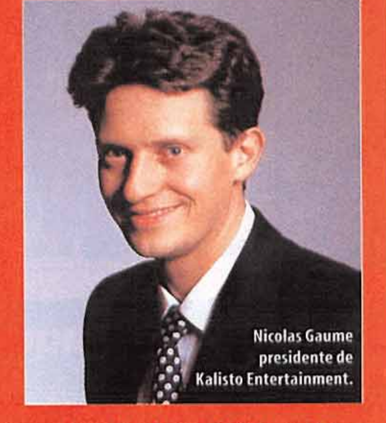
El nuevo site del fabricante Hercules integrado dentro de Guillemot Corporation permitirá a sus visitantes conocer las novedades relacionadas con el hardware de la compañía en gráficos sonido y vídeo en es.hercules.com. La web ha sido creada y se encuentra operativa desde el día 21 de noviembre totalmente en castellano y ha sido adaptada a las circunstancias del mercado local. De este modo el usuario encontrará un valor informativo y de soporte añadido a todos los productos desarrollados por Hercules. Entre los servicios pueden encontrarse interesantes links a lugares especializados en el análisis donde se revisan los productos de la compañía.



Una nueva **COMPAÑÍA**

Como tantos otros, Tim Schafer, responsable de «Full Throttle» o «Grim Fandango» ha abandonado LucasArts para fundar su propia compañía, Double Fine Productions. Parece ser que por el momento sus planes sólo incluyen el desarrollo de juegos para la última generación de consolas.

NIGHTMARE Creatures en el cine


Nicolas Gaume presidente de Kalisto Entertainment.

Le Studio Canal y Artist Production Group han adquirido los derechos del popular «Nightmare Creatures» de Kalisto Entertainment para una adaptación cinematográfica. La producción estará a cargo de uno del gigante European Media y la U.S. Independent film estableciendo una de las escasas alianzas entre una compañía productora europea y otra estadounidense realizadas hasta la fecha. La dirección de la película estará a cargo de Ralph Zondag, también presente en el reciente éxito "Dinosaurio", que en la actualidad se encuentra dirigiendo "Raised By Ghosts", de la MGM.

La adaptación será realizada por Matt Cirulnick, que recientemente ha completado los tres proyectos más ambiciosos de Dimension films: "Paid in Full", "Total Recall 2", y "Hell Hole". El presidente de Kalisto, Nicolas Gaume, califica de excitante la oportunidad de llevar a un film el rico universo de «Nightmare Creatures». Puede consultarse más información acerca de este próximo estreno en www.nightmarecreatures2.com

Realidad virtual en **ART FUTURA**


Mario Camacho Director General de Trispace

La joven compañía española Trispace dedicada a la investigación y el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual ha proporcionado de manera directa o indirecta el ochenta por ciento de los contenidos, equipos y medios necesarios para la prestigiosa Feria de arte electrónico y nuevas tecnología Art Futura, celebrada en esta última edición en Sevilla del 23 al 26 de noviembre. Además de asumir la dirección técnica, de producción y de implantaciones empresariales las aplicaciones presentes coparon gran parte de la atención de los asistentes. El ala Delta sobre Bilbao o el Cañón de la Serpiente junto a otros nuevos como el Snowboard Virtual de reciente creación fueron algunas de ellas. "Nuestro principal objetivo en esta muestra –dice Mario Camacho, Director General de Trispace, y Director de Producción de Art Futura 2000– ha sido apoyar a las nuevas empresas y talentos españoles", que también añade que "hemos querido mostrar cómo nuestra empresa, en fase de fuerte expansión, puede asumir los mayores compromisos y acometer tecnológica y humanamente proyectos de gran envergadura. Comenzamos aquí un camino de liderazgo, abanderando el cambio técnico y conceptual del Ocio Digital en la Sociedad del s. XXI".

EA apoya a **XBOX**

La consola de Microsoft ha recibido un nuevo espaldarazo al confirmar EA que apoyará totalmente su lanzamiento. La compañía responsable de juegos tan vendidos como la serie «FIFA» o «Los Sims» ha anunciado que presentará nada menos que 10 juegos para Xbox coincidiendo con el lanzamiento de la consola a finales de año.

¿CANSADO DE JUGAR SOLO?

COMPRA TU DREAMCAST PARA JUGAR EN LA RED CON TODO EL MUNDO.



Y ADEMÁS CON LA TARIFA PLANA DE TELEFÓNICA

TE REGALAMOS

EL CD PLANET RING CON CUATRO JUEGOS Y EL PERIFÉRICO MICROPHONE.





Consigue la primera videoconsola con acceso a Internet y aprovecha todas las ventajas de la Tarifa Plana de Telefónica. Disponible en Tiendas Telefónica y en www.telefonicaonline.com.

Promoción asociada a la contratación de la Tarifa Plana de Telefónica. Condiciones de la Tarifa Plana de Telefónica de lunes a viernes de 18 h. a 8 h., fines de semana y festivos de ámbito nacional todo el día por solo 2.750 ptas. al mes (No incluye I.V.A.). Sujeto a disponibilidad del proveedor de acceso a Internet.
Promoción válida hasta el 31 de enero de 2001 o hasta fin de existencias. Carátula no definitiva.

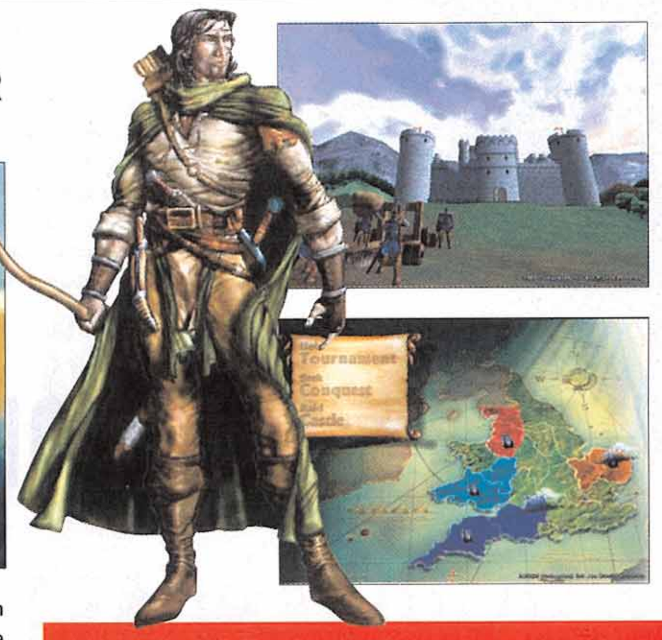
www.telefonicaonline.com



UBI Soft y RAVENSBURGER Interactive


Cristoph Vilanek Director General de Ravensburger Interactive.

Ubi Soft, y RavensBurger Interactive Media han anunciado la firma de un acuerdo exclusivo de tres años para la distribución del programa «Evil Islands» en Europa a excepción de Alemania, Suiza, Austria y Rusia, Australia, Nueva Zelanda y todos países de habla francesa. El juego, desarrollado por Nival, creadores de «Rages Of Mages», será lanzado en torno al final del próximo Febrero. «Evil Islands» es básicamente un JDR totalmente en 3D. Comienza después de un desastre terrenal de origen mágico que divide el Mundo en Islas flotantes. Un hombre joven con amnesia total debe sobrevivir en este ambiente desconocido y hostil... El Director General de Ravensburger Interactive, Christoph Vilanek, está emocionado con el acuerdo: "Este acuerdo editorial con uno de los grandes, como es Ubi Soft, encaja perfectamente en nuestra estrategia global para la nueva gama de juegos «Fishtank». Nuestra marca será distribuida ampliamente y será reconocida como una de las marcas de alta gama que apasionará a los jugadores de toda Europa".



El regreso de los defensores de la CORONA

Cinemaware revolucionó el sector de los videojuegos hace algo más de una década, ofreciendo en sus productos unos niveles de calidad nunca vistos con anterioridad, con unos gráficos tremendamente realistas y unas presentaciones que imitaban la estética del mundo del cine. De aquella época son títulos tan inolvidables como «Defender Of The Crown» o «The Three Stooges».

Pues bien, tras un largo período, en el que no han dado señales de vida, Cinemaware vuelve a la carga con renovadas energías y desde sus oficinas centrales en California han anunciado que están desarrollando la que será la continuación de su título más emblemático, que se llamará «Robin Hood: Defender Of The Crown».

Este juego, que según parece sólo estará disponible para PC y Xbox, no tiene todavía fecha fija de lanzamiento, pero de momento tenemos las primeras imágenes disponibles del proyecto, que deberían bastar para contraer de emoción los estómagos de toda una generación de jugadores veteranos.

GUERRA total a los mongoles

Ya está en marcha la primera expansión para el exitoso juego de estrategia en tiempo real «Shogun: Total War», desarrollado por Creative Assembly, para PC. El título escogido para esta expansión ha sido «The Mongol Invasion» y nos permitirá reproducir la invasión de Japón por parte de los ejércitos de Kublai Khan, controlando uno u otro bando. Los aficionados al juego original pueden esperar la incorporación de nuevas unidades y mejoras para sus regiones así como algunos cambios en la jugabilidad, ya que el objetivo principal del bando mongol no será construir sino arrasar los territorios japoneses.

Infogrames compra HASBRO INTERACTIVE

INFOGRAMES

La compañía francesa Infogrames ha decidido tirar la casa por la ventana y ha comprado Hasbro Interactive por la nada despreciable cantidad de 100 millones de dólares (aproximadamente unos veinte mil millones de pesetas). De esta cantidad, cinco millones de dólares serán pagados en efectivo y el resto se entregará a Hasbro como acciones de Infogrames Entertainment.

Mediante este acuerdo Infogrames adquiere Hasbro Interactive y todas sus divisiones, como Microprose o Atari, así como las licencias de los juegos producidos por estas compañías. También se incluyen en el trato el portal de Internet Games.Com y una licencia que autoriza a Infogrames a producir juegos de ordenador basados en los juegos actuales y futuros de Hasbro («Monopoly», «Risk», «Cluedo», «Action Man», «Dungeons & Dragons», etc.)

Duke Nukem para TAKE 2

Los derechos editoriales y de distribución de «Duke Nukem» han sido adquiridos por Take 2 Interactive Software, que pertenecían a la compañía francesa Infogrames después de la absorción por parte de esta de GT Interactive a principios de año. La compra de Take 2 incluye los derechos de catálogo atrasados hasta más de seis productos «Duke Nukem», así como los títulos de PC y consola y la continuación de los derechos del título que aún está en desarrollo por Gathering of Developers; «Duke Nukem Forever». Los productos «Duke Nukem» han vendido más de 120 millones de dólares en todo el mundo desde el lanzamiento de «Duke Nukem 3D» en 1995, haciendo que «Duke Nukem» sea una de las franquicias de más éxito comercial en la historia de los juegos. "La adquisición de la franquicia de productos "Duke Nukem" refleja la capacidad de Take 2 y GOD para atraer y desarrollar excelentes vínculos con los mejores talentos de la industria," dijo Mike Wilson, cofundador y Jefe Ejecutivo de Gathering of Developers. "Creemos que «Duke Nukem Forever» será el lanzamiento para PC de más éxito del 2001, y nos complace traer este juego al mercado."

Batalla de PATENTES, Rambus vs Nvidia

A medida que la competición se intensifica el sector de fabricación de hardware para PC se está haciendo más hostil y polémico. nVidia ha estado anteriormente sujeta a procesos judiciales por incurrir en la infracción de patentes con SGI (Silicon Graphics) y S3 Incorporated. Ambos fueron resueltos en que había un cruce de licencias y en el caso particular de SGI hubo de concederse una compensación fiscal. En esta ocasión Rambus ha citado a nVidia ya que al parecer algunos productos de esta última podrían violar ciertas patentes de aquella, y está solicitando a nVidia que se ajuste a ciertos términos de licencia. nVidia en un comunicado dice no tener constancia de que las patentes de Rambus sean válidas y que, por tanto, no hay violación alguna ni ningún otro hecho imputable.

Cochecitos para DREAMCAST



Un nuevo título viene a sumarse a la lista de juegos de Dreamcast que permiten competir a través de Internet. En este caso se trata de «Toy Racer», un juego de carreras desarrollado por No Cliché, con diminutos vehículos de juguete en el que pueden participar hasta cuatro personas a través de Internet o bien a pantalla partida.

«Toy Racer», que vendría a ser un "complemento" de aquel «Toy Commander» desarrollado también por No Cliché, incluye 24 vehículos diferentes además de otro cuatro ocultos, así como un extenso repertorio de armas y objetos especiales que prometen convertir las partidas a cuatro bandas en una experiencia divertidísima. Y, como se puede comprobar, Sega continúa incrementando el número de títulos disponibles para juego online, que parece convertirse en una de las prioridades de la compañía.

MICROSOFT adquiere Digital Anvil

Tras varios años de estrecha colaboración entre ambas compañías, Microsoft ha decidido comprar Digital Anvil. El acuerdo, que todavía está en fase preliminar pero que no debería tener problemas para llegar a buen puerto, le otorga a Microsoft todos los derechos para seleccionar los juegos de Digital Anvil que aparecerán para su consola Xbox, entre los que se podría incluir el esperado simulador espacial «Freelancer».



Juegos & Cía Lara Croft

Aprovechando que las navidades las tenemos encima, qué mejor momento para hablar de Lara Croft y de su última aventura para PC, Dreamcast y PlayStation. Por si esto te parece poco, iniciamos la solución paso a paso de «Tomb Raider Chronicles» en las mágicas calles de Roma. En el reportaje especial hablamos de los mejores juegos de velocidad, con más de 25 títulos comentados que comparten su pasión por el asfalto, la tierra y los motores. Si aún así te parece poco, hemos llenado la revista hasta reventar con más novedades que nunca, trucos infalibles por doquier y noticias calentitas sobre el lanzamiento de PS2... ¡Ah!, y de regalo, un cómic exclusivo basado en el juego de PC «Crimson Skies» acompañado de un precioso póster doble. ¡Y sólo por 375 ptas.! ¡Feliz Navidad!

PCmanía Pentium



PC Manía sigue aumentado su número de páginas y productos analizados. Este mes, de cara a las Navidades, analiza decenas de productos de última generación, entre ellos los mejores PDAs del mercado sometidos en el laboratorio a una rigurosa comparativa. Los fanáticos de la tecnología encontrarán en el profuso informe de Pentium 4 la mejor forma de estar a la última en cuanto a procesadores y rendimiento informático. Y el mejor estudio sobre los pormenores, tecnología, historia y trucos sobre la BIOS ¿Problemas con el PC? Artículos prácticos os ayudarán para utilizar las herramientas del ordenador o testear su potencia. Por otra parte, la calidad de los portales de Internet dejará de ser un misterio, gracias al exclusivo reportaje que los expertos de PC Manía han elaborado. Y, de regalo, dos CDs: una aplicación completa de Data Becker para crear MP3 y el famoso y esperado Top Shareware, para los que quieren exprimir al máximo su PC.

HobbyConsolas «Commandos» en las consolas de nueva generación

El juego de estrategia más laureado de todos los tiempos está a punto de llegar a las consolas de 128 bits y, como no podía ser de otro modo, Hobby Consolas presenta en su número de Enero un amplio reportaje exclusivo en el que desvelamos todas las claves del juego de Pyro. Además, podréis disfrutar de un suplemento especial con las guías del último «Zelda» para N64, «Shenmue» para Dreamcast y la segunda parte de «Dino Crisis» para PS. Pero eso no es todo, «Resident Evil» y «Tomb Raider» regresan, esta vez a la consola de Sega, mientras que «Rayman» lo hace en PS2. Las novedades del número 112 se completan con lanzamientos como «Dance Dance Revolution» en la consola de Sony y la última aventura de James Bond para Nintendo 64.

Playmanía te explica cómo es el DVD de PS2

En este número, PlayManía analiza las prestaciones del reproductor de vídeo DVD de PS2 y te explica qué necesitas para sacarle el máximo partido a las posibilidades de este extraordinario sistema de vídeo doméstico. Además, tu revista preferida de PlayStation analiza todas las novedades para las consolas de Sony, sin olvidarse de juegos tan esperados como «Tomb Raider Chronicles», tan de moda como «The Grinch» o con tanto futuro como «Vanishing Point». Todo ello, junto a guías del calibre de «Driver 2», «Esto es Fútbol 2» y «Alien Resurrección» y trucos para los mejores juegos del momento. Y de regalo, un suplemento de 36 páginas con todos los juegos y periféricos de PlayStation y PlayStation 2 comentados y puntuados. Todo lo que necesitas saber para hacer con garantías tus compras navideñas.

Nintendo Acción te regala el video con las Novedades de Nintendo

Majora´s Mask», «Mario Tennis», «Mario Party 2», «Donkey Kong Country»... Están todos en el vídeo que te regala este mes Nintendo Acción. Una cinta de 25 minutos en la que vas a disfrutar con los últimos títulos disponibles para Nintendo 64 y Game Boy. En la revista, el tema estrella es de nuevo Pokémon. Incluyen un superreportaje en el que analizan todos los juegos disponibles y toman contacto con las nuevas ediciones Oro y Plata. Los estrenos más destacables son Mickey´s Speedway USA (regalan 20 cartuchos) y Trading Card. En el suplemento Revista Pokémon publican las últimas entregas de las guías de Pokémon Snap y Pokémon Amarillo, además de los primeros trucos para Pokémon Trading Card.

Revista oficial Dreamcast: Vuelve un clásico del terror



El final de año le depara a la Revista Oficial Dreamcast una invasión de zombies, que vienen dispuestos a aterrorizar a todos sus lectores para celebrar el estreno de «Resident Evil 3: Nemesis». Además, la sección de novedades nos acerca títulos como «Dino Crisis», «Capcom vs SNK», «UEFA Dream Soccer» o «Jedi Power Battles». El número 13 de la revista presenta también un reportaje que se asoma al futuro para adelantar diez títulos que triunfarán en el 2001, así como una guía completa del primer disco de «Shenmue». En el apartado práctico, los usuarios de Dreamcast encontrarán también un reportaje sobre la llegada de la tarifa plana, así como amplios especiales de la Guía de Compras y la sección de Trucos. El DreamOn incluye este mes seis demos jugables, con títulos como «Super Runabout» o «Speed Devils Online» entre ellos.



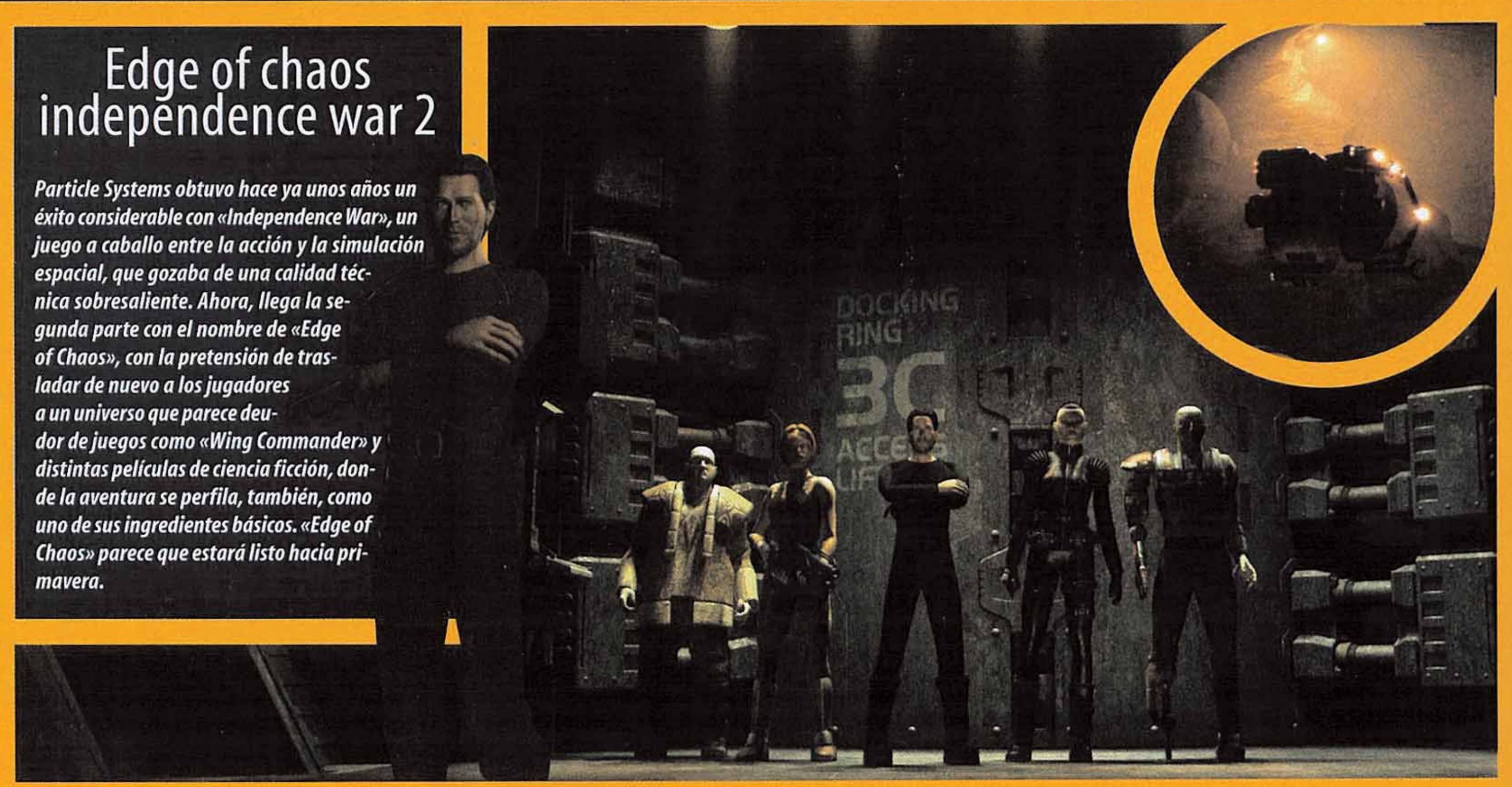
Alone in the dark

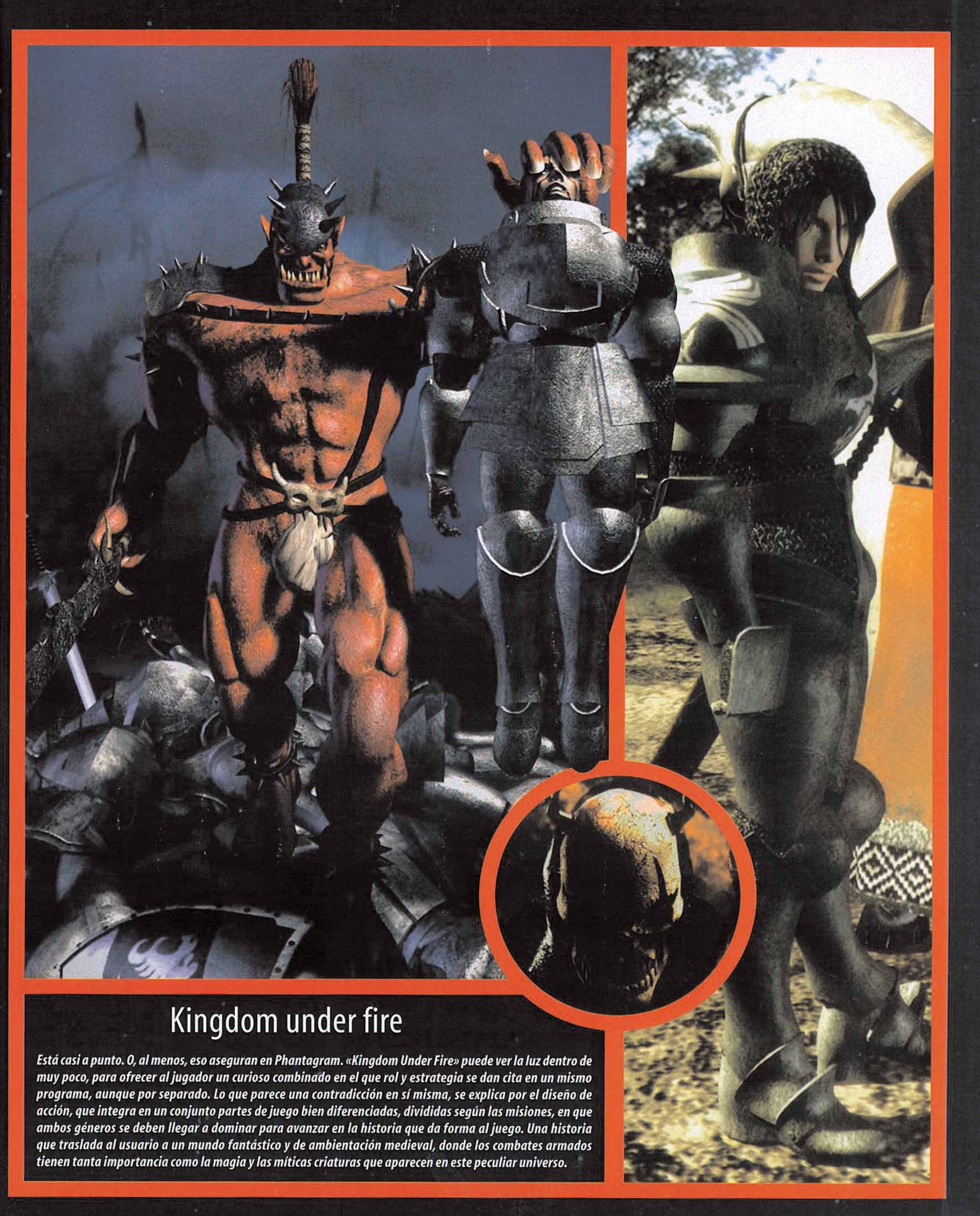
El tiempo se acerca en que el terror dominará, una vez más, las pantallas de los ordenadores y consolas de medio mundo. El tiempo en que «Alone in the Dark», renacido de la inspiración de HP Lovecraft volverá a poner los pelos de punta a los aficionados al género. No se puede hablar de este nuevo (¿?) «Alone» como un título nacido al abrigo de la nostalgia, o del posible oportunismo por el éxito de un género (el llamado "survival horror", que nació con el «Alone in the Dark» original). En la práctica, Darkworks, compañía encargada del desarrollo, ha querido rendir un homenaje y, al tiempo, diseñar el juego más terrorífico y absorbente que se pueda imaginar, partiendo de las bases argumentales del original, pero aplicando numerosos cambios en estética y diseño. Si lo han conseguido, o no, es algo que aún está por dilucidar, y que se aclarará dentro de pocos meses.



Edge of chaos independence war 2

Particle Systems obtuvo hace ya unos años un éxito considerable con «Independence War», un juego a caballo entre la acción y la simulación espacial, que gozaba de una calidad técnica sobresaliente. Ahora, llega la segunda parte con el nombre de «Edge of Chaos», con la pretensión de trasladar de nuevo a los jugadores a un universo que parece deudor de juegos como «Wing Commander» y distintas películas de ciencia ficción, donde la aventura se perfila, también, como uno de sus ingredientes básicos. «Edge of Chaos» parece que estará listo hacia primavera.





Kingdom under fire

Está casi a punto. O, al menos, eso aseguran en Phantagram. «Kingdom Under Fire» puede ver la luz dentro de muy poco, para ofrecer al jugador un curioso combinado en el que rol y estrategia se dan cita en un mismo programa, aunque por separado. Lo que parece una contradicción en sí misma, se explica por el diseño de acción, que integra en un conjunto partes de juego bien diferenciadas, divididas según las misiones, en que ambos géneros se deben llegar a dominar para avanzar en la historia que da forma al juego. Una historia que traslada al usuario a un mundo fantástico y de ambientación medieval, donde los combates armados tienen tanta importancia como la magia y las míticas criaturas que aparecen en este peculiar universo.

ES EL 2150, UNO DE LOS AÑOS MÁS OSCUROS EN LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD...

Mientras la Corporación Lunar, la Dinastía Euroasiática y los Estados Civilizados Unidos combaten hasta el final en su planeta natal, un proyecto secreto de investigación se está llevando a cabo en la Luna.

Sólo se conoce su nombre en clave...

"Proyecto Luz Solar"

Un motor gráfico completamente en 3D, incluyendo efectos atmosféricos y climatológicos que influirán en el combate

3 amplias campañas con más de 30 misiones que cumplir

Más de 100 horas de juego en modo un solo jugador y un divertido e interminable modo Multijugador

Más de 50 unidades y estructuras distintas en cada civilización

Editor de mapas de sencillo uso y lenguaje de scripts con el que crear tus propias campañas

29 mapas Multijugador para LAN, Internet y EarthNet







Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

DUDAS SOBRE TARJETAS

Hola, Micromanía, os escribo esta carta porque tengo unas dudas: Tengo un ordenador Pentium II 450 MHz con 64 MB de RAM... Estaba pensando en comprarme una GeForce 256 Pro, pero no sé cuál. Me han dicho que la de Creative Labs tiene problemas con los drivers y quería que me aconsejarais. ¿Cuál debo comprarme la Anihilator Pro de Creative, la Prophet de Guillemot o alguna otra? También, mi tarjeta de sonido es una Yamaha DS-XG y quiero comprarme otra que tenga cuatro canales de audio. ¿Cuál de éstas debería elegir: Maxi Sound Fortíssimo, Maxi Sound Muse o la Sound Blaster Live! Player 1024?

Heriberto Medina. Las Palmas de Gran Canaria.

No tenemos constancia de que la tarjeta de vídeo Anihilator de Creative Labs tenga inconveniente alguno con sus controladores, siempre que estos estén actualizados. Debes valorar las diferencias de ambos productos, el precio, el software adjunto, la memoria, etc. De todas maneras, sea cual sea tu elección te recomendamos que adquieras una tarjeta con memoria DDR, que de verdad se nota. En cuanto a la tarjeta de sonido, nuestra decisión estaría entre la Maxi Sound Muse y la Sound Blaster Live! 1024 que es la más extendida y de mayor prestigio, pero deberías tener en cuenta el nuevo Game Theater XP de Hercules.

S Y DEM

Saludos. Quisiera, a ser posible, que se realizase un comentario sobre la actualidad en materia de tarjetas aceleradoras de vídeo, incidiendo sobre todo en una comparativa entre los chips Voodoo 4 ó 5 de 3dfx y las GeForce de nVidia.

Soy un gran aficionado a la recreativa «Dungeons & Dragons: The Shadow Over Mystara». Me han dicho que está disponible para Sega Saturn, pero quisiera saber si existe un emulador para PC con su correspondiente ROM. Por último quisiera reivindicar una bajada en los precios de los juegos y del software en general, puesto que son desorbitados en comparación con nuestros presupuestos.

Juan Martín de la Rosa. Valladolid

Aunque en la revista hemos seguido los productos que nos indicas, recogemos tu propuesta para repasar la actualidad de las tarjetas de vídeo en un posible comentario futuro sobre las más importantes del mercado.

No hemos encontrado el emulador que posea la ROM para PC que nos indicas. Si tienes posibilidad de acceder a Internet, te recomendamos que revises las páginas de los principales emuladores de vez en cuando para ver si aparece el juego de recreativa «D&D: The Shadow Over Mystara».

Por supuesto, nos sumamos a tu reivindicación sobre los precios de los juegos.

BLEEM! PARA «FINAL FANTASY»

Me gustaría que me aclaraseis ciertas dudas sobre Bleem!, ya que en el reportaje sobre este emulador se decía que al utilizarlo con el «Final Fantasy VIII» el resultado era espectacular y en mi caso ni siquiera funciona, de hecho, incluso en la lista de compatibilidad oficial afirman que no funciona. ¿Me podríais indicar que configuración usasteis? (En el menú, DirectX, aceleradora ...) Por otra parte, me gustaría decir que a pesar de que en muchos sitios digan lo contrario, la Virtual Game Station soporta bastantes más juegos que Bleem!, e incluso diría que los emula mejor aunque no tenga las diversas opciones de este último.

Asier López

En el reportaje al que te refieres las capturas de pantalla fueron obtenidas emulando una versión de «Final Fantasy VIII» que no era PAL, dado que se trataba de una versión ya definitiva de Bleem! pero aún temprana para hacerla funcionar con muchos juegos. Estos problemas de compatibilidad son difíciles de predecir, sobre todo cuando está previsto que sí funcione el programa en cuestión. Si visitas la página de la lista oficial de Bleem! verás que la versión PAL de «Final Fantasy VIII» no es aún compatible aunque constantemente se publican parches que van solucionando estos problemas. Te recomendamos te pongas en contacto con los distribuidores de Bleem!. Sobre Virtual Game Station recogemos tu opinión para prestarle la atención que merece.

«EF 2000 Typhoon»

El mes de noviembre, en la sección de Cartas al Director recomendabáis a un lector una lista de simuladores. Al ver «EF 2000 Typhoon» me sorprendí mucho. (Es la primera noticia que tengo del título). ¿Podríais ampliar esa información? ¿Qué compañía lo está desarrollando? ¿Para cuándo saldrá a la venta? ...Y antes de que me haga más ilusiones, ¿será realista? Otro título del que no tengo noticia es «Flanker 2.5» ¿Tendrá campaña dinámica? ¿Con qué mejoras saldrá al mercado con respecto a la anterior versión?

José Vicente

El título «EF2000 Typhoon» es un simulador del avanzado cazabombardero Eurofighter 2000 Typhoon y está siendo desarrollado por Rage Software, como segunda entrega de aquel mítico simulador «EF2000» de DID. Está basado en el engine 3Dream, que fue utilizado originalmente en Wargasm, también de DID. No hay una fecha de lanzamiento confirmada, pero la fase de desarrollo está avanzada y se prevé que aparezca pronto este año. Las expectativas para este simulador son muy buenas y pensamos ampliar la información sobre su desarrollo próximamente así como la de «Flanker 2.5». Este último es una versión posterior de «Flanker 2.0». Las mejoras proyectadas tendrán entre otras cosas, operaciones embarcadas, posibilidad de volar un MIG-29 K (versión naval), repostaje en vuelo, nuevos escenarios y campañas y comandos de comunicación con el "punto".

LOS REQUISITOS DE «BLADE»

Hola, soy una persona que llevo esperando desde hace mucho tiempo «Blade». Cuando me encontré que en la revista se encontraba la demo fui corriendo a casa a probarla pero al entrar al juego me encontré con que la demo me iba muy lenta. Dispongo de un Pentium III 450, 64Mb de RAM y una tarjeta aceleradora Voodoo 1, estoy dispuesto a comprame una Voodoo3 o 4 pero quisiera saber que si es necesario que me cambie de tarjeta para jugar al juego completo. ¿Puede ser problema de la RAM?

Lorenzo Mutiolazabal Martín

Una buena optimización del rendimiento de tu máquina puede hacer que el programa sea aceptablemente jugable, siempre que adquieras la tarjeta de vídeo en la que piensas. Sin embargo, es posible que sea la memoria el recambio con el que más mejoras observes en términos de velocidad; 128 MB bastarían. Te recomendamos que si tienes que dar prioridad a una de las dos opciones, ésta sea el aumento de memoria, pero la Voodoo 3 o 4 u otra tarjeta de potencia similar no te vendrán nada mal.

TARJETAS GRÁFICAS

Estoy dudoso entre adquirir una nueva tarjeta gráfica; no me decido entre ATI Radeon VIVO o alguna otra que posea el chip GeForce 2 GTS ambas de 64 MB. ¿Según las características de cada una, vosotros por cuál os decantaríais? Un saludo.

Cadete13

Resolver tu dilema en varias líneas es harto complicado, pero intentaremos orientarte. La tarjeta de ATI es rápida, pero a no ser que quieras conectar otros dispositivos de vídeo, (una tele, una cámara...), ¿para qué necesitas la característica de la versión VIVO? Cualquiera, con el chip GTS 2 es un poco más rápida en 3D, aunque dependiendo del modelo de tarjeta en particular podrás o no conectar otros dispositivos.

PLAYSTATION 2 y X-BOX

Hola, es la primera vez que os escribo, sé que vuestra revista es de juegos de PC, pero el otro día leí vuestro reportaje sobre las consolas de la nueva generación y quisiera preguntaros acerca de PlayStation2 y X-Box.

¿Cuál de las dos tiene más futuro en el mercado? ¿La X-Box y la Playstation2 son consolas, electrodomésticos, ordenadores, centros de entretenimiento multimedia o qué...? Una saga como «Fifa» dicen que en el futuro sólo saldrá para PlayStation y PC, ¿es cierto? ¿Tiene opciones la Play2 de que le pase lo que a Saturn?, ¿o de que a X-Box la dejen tirada por su gran parecido a un ordenador? ¿El catalogo de la X-box será al menos como el de la Play2? ¿O tendrán un catálogo parecido? Y, la última: En vuestra opinión, ¿qué consola de las dos compraríais y cuál tendría más futuro si las dos salieran al mercado en este momento?

Gracias por todo y a seguir con vuestra revista, que está realmente genial.

Pablo Contreras

Muchas preguntas difíciles que sólo el mercado puede responder con total acierto y entre nuestras facultades no está la precognición sobre el futuro de las consolas. Creemos que en lo venidero habrá sitio para las dos y otras cuantas más. ¿Qué más da el nombre con el que nos las quieran vender? Sirven para jugar y ya está, ¿...o no?

Lo de que «Fifa» será exclusivo para PC y PS2 no es más cierto que tantas otras cosas inciertas que "se dicen". Todo lo demás: ¿Quién sabe? Tenemos una realidad que es PS2 y tenemos un proyecto prometedor que se llama X-Box. A día de hoy todavía no es justo ni acertado compararlas.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS · MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

COMMA

• Compañía: **PYRO STUDIOS/EIDOS** • En preparación: **PC, Dreamcast, PS2, GBA** • Género: **ESTRATEGIA**

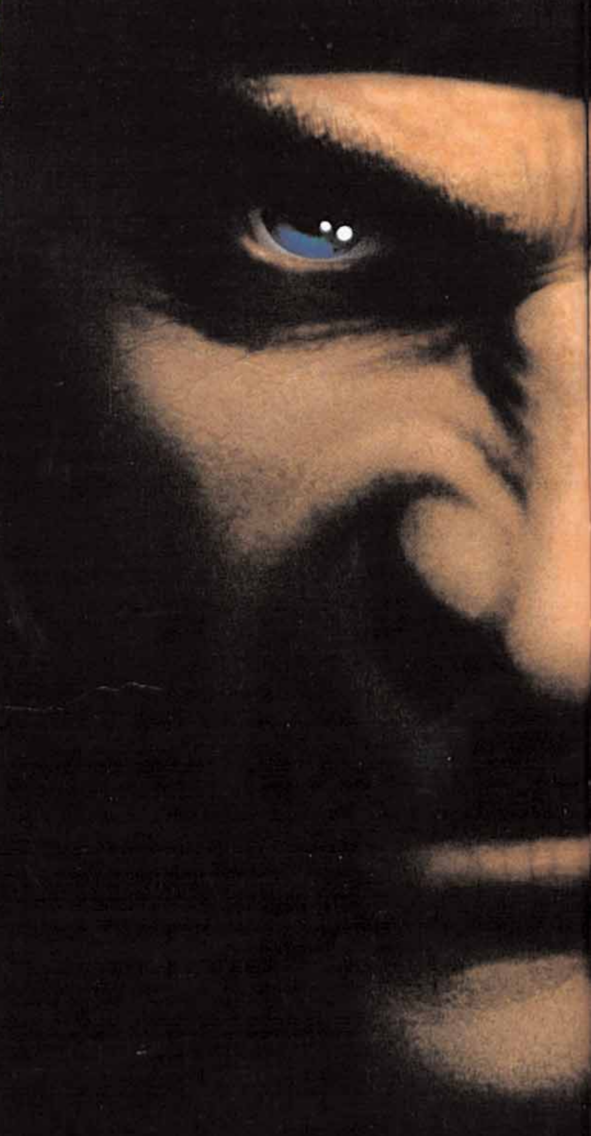
Algunas veces, un único juego basta para elevar a su equipo de creadores a los puestos más altos y de mayor consideración en el panorama internacional. «Commandos» fue la carta de presentación de Pyro Studios, un equipo de desarrollo español que con una producción destinada, en principio, a rellenar el catálogo de una de las "majors" del software mundial, consiguió lo que nadie se esperaba, vender mas de un millón de copias. El tiempo ha pasado, el prestigio y los recursos han crecido y, finalmente, la esperada y ambiciosa continuación de aquel juego "de catálogo" toma forma en espera de su lanzamiento, previsto para una fecha indefinida entre los próximos meses de Marzo y Abril. «Commandos 2» está destinado a superar y dejar muy atrás a su antecesor, marcando un auténtico hito en la producción de juegos en España, ante su abrumadora calidad. Y para conocer a fondo lo que será este anhelado título, Micromanía visitó los estudios de Pyro para conocer, de primerísima mano, todos los secretos que envuelven a «Commandos 2».

DISTRACCIÓN Y EVASIÓN

Aunque «Commandos 2» es un juego de guerra, y como tal las acciones directas son obligadas, en muchas ocasiones el diseño está pensado para obligar al usuario a estrujarse la sesera y anticipar reacciones por omisión, esto es, a usar maniobras de distracción y evasivas, para dejar sin posible respuesta al enemigo. «Commandos 2», como su predecesor, sigue siendo un juego de tácticas, y aquí tiene mucho que decir la mayor libertad y versatilidad de algunos de los personajes, con habilidades no tan restringidas como en el juego original, y la compenetración entre todos ellos.

La tendida de emboscadas, el sigilo, la discreción y la reflexión son algunas de las exigencias que «Commandos 2» plantea al jugador, para que éste sea capaz de superar pruebas por muy distintos caminos. Ésta es una de las grandes virtudes de «Commandos 2», que permite llegar a un mismo punto por vías que en apariencia pueden ser diametralmente opuestas. La tecnología es muy importante aquí, puesto que del cálculo de reacciones físicas e IA, depende lo que nos encontremos en pantalla. Y no siempre es lo que el diseñador de Pyro puede haber pensado, pero se cumple y se pone en práctica de igual modo. Un juego en que la interacción alcanza niveles inimaginables...

Una obra maestra se acerca



No es, desde luego, la primera vez que «Commandos 2» salta a estas páginas. Ni será la última. De hecho, la presentación que Pyro Studios realizó a Micromanía de su nuevo juego sería, en la práctica, la tercera "presentación oficial" del producto, tras las realizadas por los estudios en Madrid, hace ya unos meses, para la prensa internacional, y una segunda que coincidió con la celebración del pasado ECTS, en Inglaterra. No contamos la última edición del E3 pues en Los Ángeles tan sólo se pudo ver un pálido reflejo de la versión final del juego, que aún tenía muchos meses por delante.

En todas estas ocasiones el asombro ha sido la nota que ha dominado las impresiones recibidas por Micromanía. La estética, el concepto único, llevado aún más allá que en el «Commandos» original, la jugabilidad, la variedad, la realización técnica y, sobre todo, la belleza gráfica de «Commandos 2», son capaces de dejar noqueado al más experimentado de los jugadores y a todos aquellos que creen haberlo visto ya todo, pensando que innovar es prácticamente una utopía.

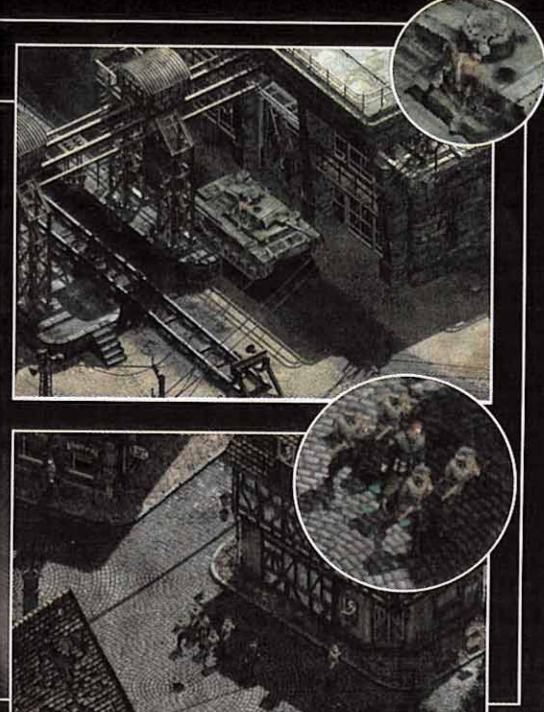
Afortunadamente, existen aún nombres propios y compañías en el panorama internacional que siguen perpetuando nuestra capacidad de asombro, y si Pyro ya se encontraba en el grupo, dentro de muy poco se puede situar en los puestos de cabeza, puesto que «Commandos 2» está llamado a convertirse en un clásico desde el mismísimo instante de su aparición, y a pasar a engrosar la lista de los mejores juegos de todos los tiempos.

Ahora, es cuando los más críticos, no sin lógica ni motivos, se pueden rasgar las vestiduras y decir que anticipar semejante afirmación, cuando «Commandos 2» aún tiene por delante unos meses para su lanzamiento (entre Marzo y Abril de 2001), no es sino una herejía, una demostración de prepotencia o una simple exageración, por estar hablando de un juego hecho en España. No. Lo único que Micromanía puede decir para sustentar esa afirmación es que hemos visto el juego, y que leáis las páginas siguientes, que no son sino el barniz de todo lo que la nueva producción de Pyro esconde.

Múltiples aspectos han cambiado, y mejorado, respecto al original. Tanto, que podemos estar hablando de un juego casi nuevo, en la práctica. La presentación a la que acudió Micromanía, conducida por Gonzo Suárez, Director de Proyecto, y Jon Beltrán, Jefe de Programación, dejó muchas cosas bien claras desde el principio. "Para acabar de una vez por todas con lo relacionado con la tecnología del juego, «Commandos 2» está complemente en 3D". Y dicho esto, comienza el espectáculo.

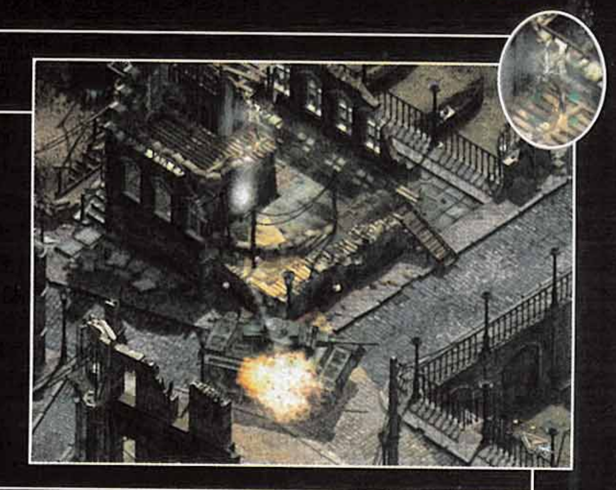
Casi todo lo que «Commandos 2» es, tanto en diseño de acción, como en concepción visual, aún siendo claro heredero del original, se ha enfocado mucho más hacia un estilo cinematográfico único, sin resultar, en general, tan "sesudo" o áspero como resultó «Commandos». Mucho más abierto, en

NDOS 2



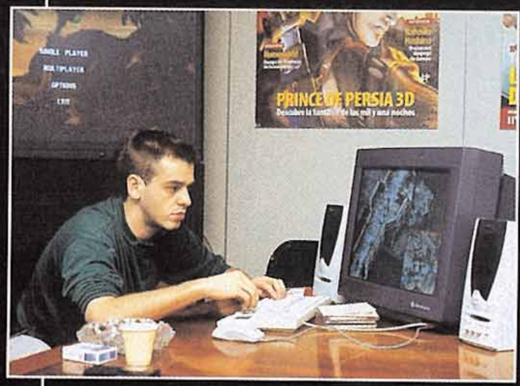
LA GUERRA ES DURA

Por lo que Pyro no ha tenido ningún reparo en mostrarla, en ocasiones, en toda su crudeza. El armamento disponible (no siempre todo el que se quiere, pero sí el que se necesita) responde, como todo el juego, a una tarea de investigación y documentación histórica. Cierto es que, algunos "juguetes", como el lanzallamas, no dejan de ofrecer una imagen que parece estar pensada más cara a la galería que a una eficacia y aplicación únicas, pero el mejor ejemplo de eficacia se encuentra en personajes como el francotirador y su rifle de mira telescópica, capaz de responder a acciones tales como disparar del interior de una vivienda al interior de otra, si tenemos la habilidad y sagacidad como para probar semejante acción.





Uno de los momentos álgidos de la presentación de Pyro fue el instante en que las versiones de Dreamcast y PlayStation 2 del juego hicieron su aparición. Idénticas en todo a la de PC, aunque con un diseño de interfaz ligeramente distinto, pensado para ser jugado con un pad, la calidad mostrada era altísima.



Jon Beltrán, Jefe de Programación de «Commandos 2», es uno de los principales artífices del proyecto, y de su espectacular puesta en escena. Los programadores de Pyro han desarrollado todas las herramientas usadas para la integración de los elementos del juego, poniendo siempre la técnica al servicio de la jugabilidad y el diseño de la acción. El mayor acierto del desarrollo.

posibilidades y realización, resalta inmediatamente que uno de los aspectos más cuidados ha sido el audiovisual. Las primeras secuencias de juego nos sumergen en un universo vivo, plagado de mil detalles y donde casi todo parece indicar que, como pretendía Pyro, estamos contemplando una película, más que acción en tiempo real. El enorme trabajo llevado a cabo por el equipo de diseño gráfico y animación tiene buena parte de la culpa.

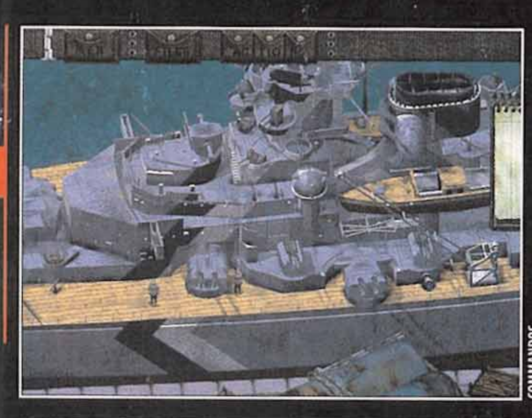
Sin embargo, son aspectos algo más "secundarios", si es que algo hay secundario en «Commandos 2», los que ayudan al proyecto a distanciarse del título original. El entorno del usuario, esto es, la interfaz, es básica en este apartado. La optimización de la misma, con la posibilidad de manejar con sólo el ratón y unas pocas teclas todas las acciones disponibles, la ocultación de todos los iconos, y la posible configuración de armas y objetos principales, hacen del control de «Commandos 2» toda una delicia.

Otras acciones, como el manejo de algunos de los vehículos disponibles en el juego ya no queda en manos de un único personaje. Exceptuando algunos (como el tanque que, además, precisa de un artillero para disparar) muy concretos, cualquiera de nuestros personajes podrá subirse en un jeep y "tirar millas". O, por otro lado, la inclusión de un curioso elemento, como es el perro ("Whisky") que acompaña a los comandos, cuyo verdadero origen, según comenta Gonzo, se encuentra en otro can que diseñó para un juego de 8 bit cuando trabajaba en Ópera Soft («Sol Negro»), cuyo resultado final dejó fuera al personaje y buena parte de los diseños iniciales del proyecto. Pero esa es otra historia. La que ahora nos ocupa es que «Commandos 2» es uno de los títulos más complejos técnicamente (IA, reconocimiento de entorno, acciones posibles, variedad de personajes y enemigos...) que hemos visto en mucho tiempo. Técnica que, la mayor parte del tiempo permanece "oculta", pero que arroja unos resultados magníficos, como un buen efectos especial en una película, cuya genialidad radica en que nadie se dé cuenta del mismo. Y, por ello, dejando aparentemente libre cualquier posible decisión al jugador, se está diseñando como un juego totalmente accesible y pleno de libertad. Ciertos eventos ocurren cuando deben ocurrir, y siempre en débito de alguna acción anterior que el usuario haya llevado a cabo, pero mientras, jugar es como estar en plena guerra: todo resulta casi real.

Resulta complicado anticipar todo lo que «Commandos 2» ofrecerá en unas pocas líneas. E incluso en unas cuantas páginas. Por ello, hemos querido destacar ciertos aspectos de su diseño y realización, más que incidir y descubrir todo lo que la jugabilidad y la acción ofrecerá. En las siguientes páginas, podréis descubrir más a fondo el universo de «Commandos 2», contado en muchas ocasiones por sus responsables, en anticipo de lo que nos espera dentro de unas cuantas semanas. Un título, simplemente, que se convertirá en modelo a imitar.

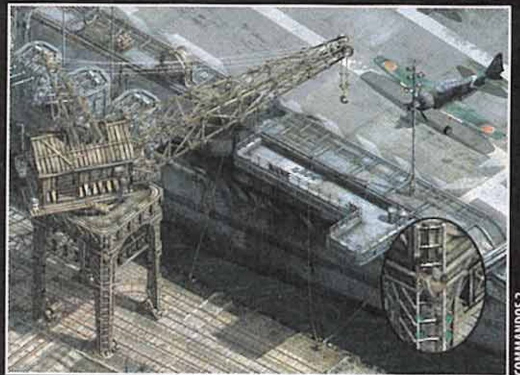
Y si no, tiempo al tiempo.

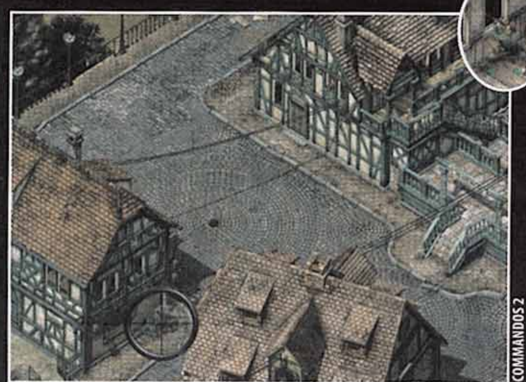
F.D.L.

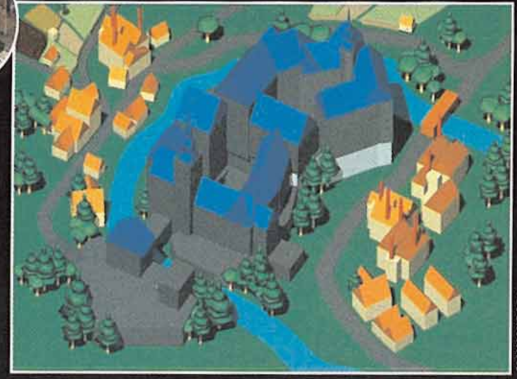












El tamaño de los escenarios no resulta quizá mucho más grande en «Commandos 2» con respecto a «Commandos», aunque sí el de algunos elementos clave, que se convierten en escenarios en sí mismos. Basta con comparar algún navío, como el Shinano, sobre estas líneas, con un destructor en «Commandos» (arriba).

Los escenarios de «Commandos 2» parecen sacados de una película, por el increíble detalle que ofrecen (sobre estas líneas), pero es mucho más significativa la integración de los más pequeños detalles en la acción. El rango del francotirador, por ejemplo, afecta a todo aquello que se pueda ver en la pantalla, ya sea interior o exterior.

Las herramientas de trabajo para «Commandos 2» también han sufrido importantes cambios y mejoras sobre «Commandos». Cada pequeña porción de escenario puede verse afectada por cualquier acción de los personajes, o del enemigo, por lo que absolutamente todo ha de estar controlado en los procesos de diseño y creación.

DE COMMANDOS A COMMANDOS 2

Cuando, como ocurre en el caso de «Commandos 2», un equipo debe afrontar la continuación de un título que ha sido un éxito total, muchas son las dudas que pueden surgir en la mente del aficionado y, por supuesto, de todos los que desde las revistas de juegos ya nos hemos habituado a contemplar cómo el mercado se inunda, un año sí y otro también, de secuelas que poco aportan a mejorar la calidad del título original en que se basan.

Sin embargo, aunque pocas veces, el dicho de "segundas partes..." no sólo no es cierto, sino que no responde en absoluto a la realidad. «Commandos 2» es una de esas raras excepciones, habida cuenta de lo que Pyro ha mostrado del juego, y de lo que promete que tendrá en su versión final. Pero, llegar hasta aquí, no ha sido cuestión de azar. Originalidad, tesón, buenas ideas y mejor puesta en práctica determinaron que la primera producción de Pyro Studios diera la vuelta al mundo. Ha pasado el tiempo (durante el cual un pack de misiones hizo su aparición) y Micromanía ha querido hacer un poco de historia con Pyro y con «Commandos», para lo que solicitamos a Gonzo Suárez un ejercicio de memoria, en el que nos contara el comienzo de todo y los pasos transcurridos hasta llegar a «Commandos 2».

Debemos remontarnos hasta 1996, cuando Pyro surge con ideas innovadoras y muchas ganas de llamar la atención en el mercado, algo que no siempre resulta fácil cuando de juegos de PC se trata, realizados en España.

"Pyro Studios surgió en el 96 de la idea de montar una productora en España con ambición internacional", comenta Gonzo. "En ese momento teníamos en mente tres proyectos de los cuales sobrevivió uno: «Commandos». Fue un juego novedoso ya desde su planteamiento. La idea se planteó como algo "muy nuevo"... Conseguimos un juego táctico donde era el usuario quien de manera intuitiva podía resolver situaciones muy variadas. Nos apoyamos en la licencia e iconografía de la Segunda Guerra Mundial, reconocible por todo el mundo, por cientos de películas y por la misma Historia."

El segundo punto importante a tener en cuenta era conseguir a la gente adecuada para llevar a cabo el proyecto. Y no fue tarea fácil. Como en repetidas ocasiones Ignacio Pérez comenta al respecto (ver entrevista), España no es un hervidero de profesionales experimentados en las lides del desarrollo de juegos. Y, pese a haber talento y, sobre todo muchas ganas, la verdad es que cuando un proyecto como «Commandos» se pone en marcha, resulta complejo formar un equipo, partiendo de cero.

Según comenta Gonzo, "el equipo se formó con la clara intención de hacer un grupo que permitiese trabajar con más de 25 ó 30 personas. No se escatimaron medios para buscar a la gente. Fuimos a gran parte de las facultades, reuniones o "parties" que por aquel entonces surgieron. Leímos curriculum tras curriculum y entrevistamos a mucha gente (...) Se encontró gente en Sevilla, Valencia, País Vasco, Madrid y otras provincias. Se consiguió un grupo joven, heterogéneo y sobre todo con muchas ganas de aprender." "Las limitaciones principales que encontramos era la falta de formación de la gente", continúa Suárez, "así que, en gran medida, tuvimos que asumir esa formación como tarea nuestra. La mayoría de los miembros del equipo se enfrentaban al reto añadido de ser primerizos en el mundo profesional (...)

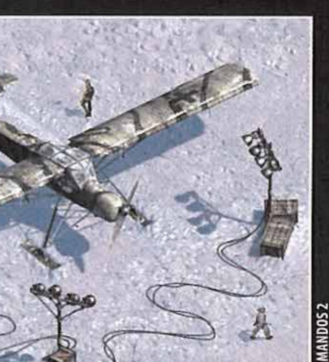


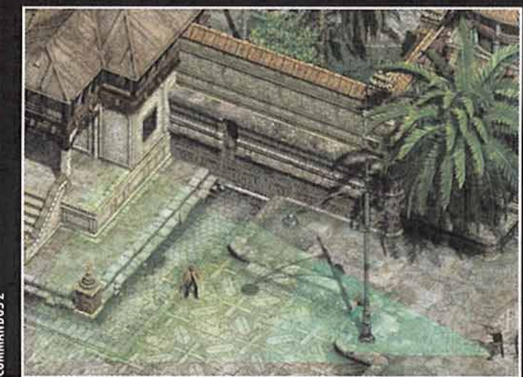
A HURTADILLAS

Sigilo. Y más sigilo. Esa sigue siendo la clave de muchas de las situaciones con que nos veremos en «Commandos 2», tal y como ya sucedía en el juego original. No se trata tan sólo de mostrarnos esquivos o aprovechar la oscuridad de las misiones nocturnas, sino de una discreción total. Los conos de visión han sido diseñados en «Commandos 2» para molestar lo menos posible al jugador, ofreciéndole sin embargo toda la información necesaria de los movimientos enemigos. Pero, ¿y el sonido? La escucha de nuestras acciones y la comunicación entre los enemigos pueden dar al traste con nuestras intenciones. Para ello, como siempre, una cuidadosa planificación hará de nuestra tarea un trabajo más sencillo... o no. Recordad que todo depende de la decisión del jugador, y si esta es compleja, aunque no haya sido prevista por los diseñadores de Pyro, puede ser factible, ya que la técnica del juego permite que las reacciones a determinadas acciones nos favorezcan, aunque no sean las ideales. ¿Hay algo más real?









Algunos detalles significativos han sido modificados para ser amoldados al espíritu cinematográfico que impregna el conjunto en «Commandos 2». Los escenarios nevados, por ejemplo, aparte de presentar un aspecto mucho más realista, pueden llegar a exigir nuevas tácticas a la hora de moverse sobre ellos.

Aunque es un aspecto que se ha mantienido de «Commandos» a «Commandos 2», los conos de visión, que indican el rango al que podemos ser divisados, aparecen ahora mucho más suavizados, de forma que no resalten tanto sobre el escenario e interfieran sólo lo necesario en la concentración del jugador.

También nos encontramos con algunos que sin haber terminado ningún proyecto ya se creían profesionales, sin que entendieran que como en cualquier profesión lo importante es terminar proyectos (...) En «Commandos» el sueldo que podíamos ofrecer era pequeño. Aunque parezca lo contrario, 150 millones (más o menos el presupuesto del juego) es poco para una producción de alto nivel. Quitándole la parte de pagar infraestructura; la cantidad hay que dividirla entre veinticinco o treinta personas para quince meses. Y no te da unos grandes sueldos." Y, así, dio comienzo la aventura, pero no sin limar pocas aristas, pues el propio concepto de «Commandos», tan novedoso que resultaba difícil para todo aquel que no estuviera involucrado en el proyecto (lo que incluyó a la propia prensa) abarcar todo el conjunto sin perderse en ciertos detalles. Este mismo hecho de "reconocer" el juego como lo que luego llegó a ser, hizo que «Commandos», para la propia distribuidora internacional, no fuese sino un título más en su catálogo, al que se calificaba como un juego de estrategia en tiempo real más, equiparándolo a un nivel similar al de, por ejemplo, «Command & Conquer». Pero ese mismo "desdén" tuvo su lado positivo para Pyro. "La distribuidora no se inmiscuyó demasiado porque entendía que éramos un producto de relleno de catalogo. Nos permitimos el lujo de hacer el juego como queríamos sin tener mucha intromisión."

Y llega el momento de la verdad. «Commandos» aparece en el mercado y se produce un "boom", que lleva al título a vender más de un millón de copias en todo el mundo. Y, lo que es más importante, con campañas de marketing mínimas, poco apoyo publicitario y, simplemente, triunfando por méritos propios. Y entonces se desencadena el "efecto secuela". EIDOS quiere una continuación. En Pyro están interesados en una continuación pero... ¿se debe todo a una sed de "más éxito" y "dinero fácil"? No, según Gonzo. "La idea de «Commandos 2» surgió de un apetito. Me apetecía jugar de nuevo en ese entorno de la Segunda Guerra Mundial, pero con más inmersión, mucho detalle y posibilidades nuevas. Quería hacer un juego teniendo todos los medios disponibles para fascinar y dar de nuevo muchas horas de diversión." El planteamiento de una continuación, mucho más en el caso de «Commandos», con un concepto tan importante y tan poco habitual, representa un doble reto para, además, no caer en "más de lo mismo"."El diseño general, como idea embrionaria de juego, no evoluciona igual que el propio juego", comenta Gonzo Suárez. "Esa idea ha de estar muy reflexionada antes de dar el siguiente paso. Y si en cualquier momento del proceso algo "choca" directamente con la idea global; querrá decir que no estuvo suficientemente clara en un principio (...) Marcas el boceto con bastante definición y luego le otorgas datos e información añadida que lo va definiendo hasta que el juego tiene su forma final."

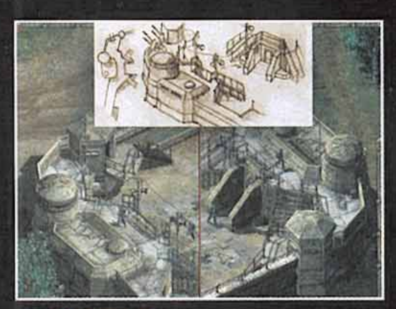
Y, llegado el momento de meterse en harina, lo más importante es, de nuevo, el equipo humano, un nuevo presupuesto (está vez más holgado), herramientas y trabajo. Mucho trabajo para diseñar la secuela.

"En «Commandos 2» contamos con un equipo más numeroso que en el juego anterior", afirma Gonzo. "Somos unas cuarenta personas divididas en cuatro grandes grupos: Programación, Gráficos, Diseño y Producción. A estas alturas del proyecto tenía pensado tener más miembros en mi equipo, sobre todo programadores, pero eso sólo supone algo más de esfuerzo. Los grafistas son unos diecisiete, que es una buena cantidad para un juego como este. El equipo de diseño es joven y aun tiene que curtirse en más batallas (...) En una industria como la nuestra lo principal es querer seguir aprendiendo siempre y nunca acomodarse. Por muy deprisa que avance la tecnología si no tenemos la pasión y el ingenio suficiente no podríamos abordar ningún proyecto. Cada miembro de este equipo aporta su exclusivo toque de genialidad en distintos campos. Y es la unión de todos ellos junto con madurez, método y mucho trabajo lo que hace posible tener buenos resultados."

DISEÑO DE UNA MISION. DEL PAPEL AL JUEGO



1- DOCUMENTACIÓN. La gran mayoría de referencias que se utilizan para diseñar los escenarios parten de una investigación histórica que afecta a libros y bases de datos (incluso de Internet), no dejando tampoco de lado las referencias cinematográficas, muy importantes en general en todo el diseño de «Commandos 2».

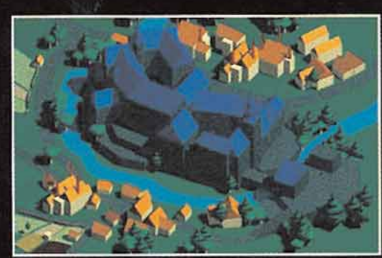


2-BOCETOS. El paso lógico para toda la construcción visual del juego pasa por los diseños previos sobre papel, que se van trasladando poco a poco, y con un detalle increíble, a gráficos de ordenador.





3- MAPAS DISEÑO. Uno de los aspectos primordiales para la definición de todos los apartados de la misión es que, una vez determinado el escenario de la misma, se concreten los personajes, acciones posibles, caminos existentes, tácticas, etc. mediante unos "mapas de diseño", que se ajusten a la idea global de la misión en sí.



4- PLASTELINA: La división de las distintas partes del escenario, según un mapa 3D simple y de formas planas, dará como resultado múltiples localizaciones que se irán trabajando poco a poco, de manera individual, para conformar los detallados escenarios del juego.



5- MAPA FINAL: Una vez todos los pasos se han dado, y los grafistas se han vuelto locos durante varios meses, el escenario está completo. A los programadores les resta ajustar múltiples detalles y al equipo de integración dar forma definitiva a la acción.

¿Cómo se crea un juego como «Commandos»? La pregunta tiene miga, y la respuesta ya la querrían conocer muchos equipos de desarrollo en todo el mundo. En las siguientes líneas, Gonzo da un repaso para Micromanía sobre los aspectos más relevantes de la creación de una misión en «Commandos 2».

"Del diseño general del juego salen las habilidades para los comandos, comportamientos de personajes, armas nuevas etc. Todo necesita soporte en el código del juego y son los programadores los que lo hacen posible.

Todo en el juego tiene que estar enmarcado coherentemente, y cada habilidad o comportamiento nuevo tiene que convivir en un ámbito lógico. En una primera fase se buscan, utilizando documentación, todas las acciones que protagonizaron los equipos de comandos y fuerzas especiales durante la guerra. De todas ellas se seleccionan las más carismáticas. Y de estas se buscan las que, transportándolas al juego, nos den más jugabilidad o novedad. También se buscan acciones militares que dieron origen a películas bélicas. En estos casos es importante que la documentación se base más en la película que en el hecho real. Como en la misión del río Kwai. Al buscar documentación histórica nos encontramos con que el puente sobre el que se desarrolla la película en realidad era, y es (nunca se dinamitó), un puente metálico sin demasiado atractivo. Por supuesto, el puente que mostramos en el juego es clavado al de la película, si hubiéramos puesto el real nadie lo hubiera identificado.

Cuando tenemos documentación sobre alguna misión que nos atrae especialmente empieza el verdadero trabajo.

El equipo de grafistas y el de diseño empiezan a trabajar por separado para que a priori no predomine ninguna de las facetas sobre la otra. Diseño hace un desarrollo básico y gráficos empieza a bocetar sobre papel. Cuando se concreta, por diseño general, si se quiere potenciar una forma de juego u otra (terrenos poco accesibles con distintos accidentes geográficos, más o menos presencia de agua, etc.) se empieza a hacer sobre el boceto a lápiz un mapa en 3D con formas básicas y colores planos. Es lo que llamamos "plastelina".

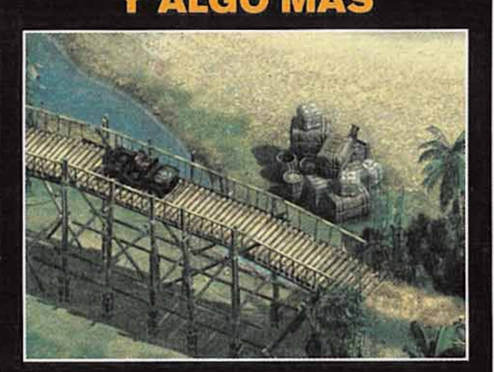
Sobre ese mapa se puede empezar a trabajar de forma concreta y local en partes de esa misión. Los distintos grafistas pueden hacer el modelado de alto detalle de edificios, vegetación, suelos y demás basándose en bocetos.

En programación hay un equipo que se encarga de la "física" (movimientos y relación con el entorno) otro de comportamiento o inteligencia artificial, otros se encargan de crear soporte informático. Y otros de integrarlo todo.

En un juego como este, de táctica, lo que prima en el diseño es que el jugador tenga todos los elementos a la "vista". Debe enfrentarse a cada situación conociendo todos los datos que pueden hacerle salir airoso. Hay que potenciar su intuición y premiar su éxito. Intentamos que cada nuevo reto para él tenga su recompensa y que pueda hacer lo que realmente le apetece en cada caso, pero sin salirnos del marco general. El hacer el juego más o menos realista, por ejemplo, a nivel de comportamientos puede ser uno de los temas más delicados de la creación de un juego. La sensación es muy importante, pero a veces se olvida que un juego no es una película. El jugador no es sólo un observador sino que tiene el control sobre lo que pasa. Y es ese control el que hemos conseguido sin descuidar la sensación ya sea gráfica o de programación. El diseño de juego en una misión concreta se empieza por la división de todo el desarrollo en partes más pequeñas. Así surgen unas "bolsas de juego" que pueden ser independientes entre sí, o no. Entre estas "bolsas" se colocan situaciones más específicas que llamamos "puertas lógicas". Estas pueden ser para determinados comandos o momentos. Esta división nos da la posibilidad de hacer caminos claros al jugador y equilibrar la misión, es decir aumentar o disminuir la dificultad en cada misión. Luego contamos con otras de estas formulas para un equilibrado general.

Las misiones pasan después al equipo de testeo que evalúa la dificultad y buscan fallos de programación o gráficos jugando las misiones. Estos fallos son los llamados "bugs", y se van solucionando cuando surgen."

TRANSPORTE Y ALGO MÁS



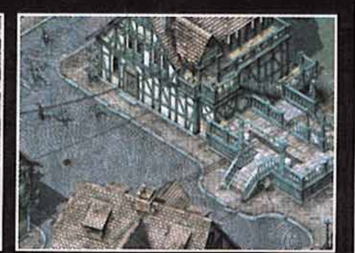
La oferta de vehículos en «Commandos 2» es amplia y variada. Y necesaria. La posibilidad de que no sólo el conductor sea ahora capaz de manejar los vehículos está pensada y meditada, pues muchas de las misiones están planteadas para que entre distintos personajes se pueden encadenar acciones, que no siempre responden a una estructura única.

Técnicamente, además, resulta impresionante. Según Gonzo, «Commandos 2» no es un simulador de conducción, pero en ocasiones algunos simuladores no obtienen resultados tan efectivos. Las animaciones de estos vehículos responden a tres parámetros, una simulación física, un concepto artístico y un filtro de ambos, que es lo que el jugador realmente aprecia. En todo caso, algo francamente espectacular.

TÁCTICAS Y RECURSOS. ASÍ FUNCIONA «COMMANDOS 2»








Nada mejor que un ejemplo para ilustrar el funcionamiento –parte del mismo, al menos– de la acción en «Commandos 2». Como ya es sabido, «Commandos 2» es más un juego de tácticas, como su predecesor, que de estrategia. Así, la meticulosa planificación de cualquier acción es la clave para triunfar.

El ejemplo que llega a estas páginas responde a una situación que Pyro ha preparado para Micromanía, en la que se puede apreciar, gracias a las imágenes, cómo resolver determinados problemas. Para ello, tomaremos como protagonista a Natasha, la imagen femenina del juego.

Sus armas de mujer, y su talento para el combate y la estrategia, son las claves de muchas situaciones a lo largo del juego. En la que aquí podéis contemplar, Natasha, aparentemente sola, llama la atención de un grupo de soldados alemanes de un modo bastante expeditivo, primero con sus curvas y luego con un arma. Sorprendidos y sin esperar una reacción semejante, los alemanes se cubren para, inmediatamente después, salir en persecución de la mujer, que intenta escapar de la ira de los soldados. La persecución se produce por las calles de un pueblo, que parece desierto, pasando por plazas y callejuelas hasta llegar a un lugar en que, a primera vista, todo parece indicar que Natasha no tiene escapatoria.

Sin embargo, una serie de soldados aliados y de la resistencia se encontraban ocultos, preparando una emboscada, haciendo caer a los alemanes en la hábil trampa preparada por nuestra "comando".

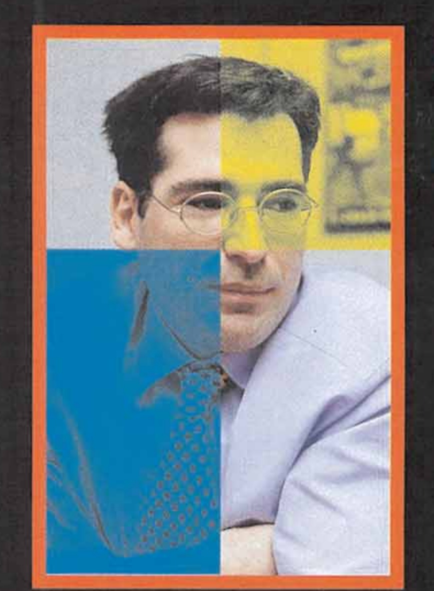
Cualquier soldado u oficial alemán que se acerque al rango de visión de los soldados estratégicamente ocultos, caerá sin remisión por una bala, hasta que no quede ninguno y el camino se encuentre despejado.





DE DENTRO A FUERA

La división de la acción en escenarios exteriores e interiores es uno de los puntos fuertes de «Commandos 2». No es una idea nueva, pero sí trabajada de modo excelente. La combinación de los exteriores fijos (con cuatro vistas distintas) y los interiores que rotan en tiempo real es sublime en ocasiones. La acción fluye como una corriente y sin parones de ningún tipo, la sensación de película que ofrece el juego es sensacional. Además, en ocasiones –el mapa de Colditz, en la página anterior, es el mejor ejemplo–, los interiores cobran un protagonismo exagerado. Varias decenas de habitaciones han sido recreadas para esta misión. Lo que no es sino la punta del iceberg, pues Gonzo Suárez afirma que todas y cada una de las localizaciones se han diseñado, o se han pretendido diseñar, como estancias únicas... Imaginamos que los muchachos del área de diseño gráfico precisan unas vacaciones largas y relajadas.



Línea Directa con....

IGNACIO PÉREZ, FUNDADOR Y DIRECTOR DE PYRO STUDIOS

Que «Commandos 2» va a ser uno de los grandes juegos del año no hay ninguna duda. Y que en Pyro se merecen unas buenas y largas vacaciones una vez que haga su aparición, es algo que sabemos todos. Pero, ¿qué pasará con Pyro después de «Commandos 2»? Las expectativas que surgieron sobre los nuevos proyectos del estudio tras «Commandos» fueron grandes, pero si todo sale tal y como debe, tras «Commandos 2» los ojos de medio mundo se fijarán en el futuro de esta compañía española. Micromanía estuvo charlando con Ignacio Pérez, uno de los máximos responsables de Pyro Studios, sobre lo que «Commandos 2» significa para todo el equipo, y qué se puede esperar del futuro, según Pyro.



¿QUÉ FUTURO LE ESPERA A PYRO TRAS «COMMANDOS 2»?

MICROMANÍA: ¿Qué ha cambiado en Pyro y en el proyecto de «Commandos 2», respecto a aquel «Commandos», y qué reto real ha sido el más importante?

IGNACIO PÉREZ: *El desarrollo de «Commandos 2» ha sufrido un enorme cambio con respecto a «Commandos». El primer juego lo desarrollamos con un gran inconveniente, y es que no nos conocía nadie. Con «Commandos 2» ha habido mucha más presión. Teóricamente teníamos más libertad para diseñar el producto, pero hemos tenido que pelear también más por esa libertad de desarrollo, puesto que detrás ya había una gran distribuidora internacional. Uno de los mayores logros de «Commandos 2» es que hayamos podido hacer el juego que queríamos, y no el que nos han obligado.*

MM: ¿Debemos entender entonces «Commandos 2» como el juego que le apetecía hacer a Pyro, o quizá en algún momento os hubiera apetecido abordar un proyecto distinto, sin nada que ver con «Commandos»?

I.P.: *Mi perspectiva es que no. En cierto sentido, cuando se aborda el desarrollo de un proyecto como fue «Commandos», no estás sino planteando el prototipo de un juego, que se plasma en su verdadero ser en una segunda parte. Cuando estás dentro del desarrollo y el juego está acabado te das cuenta de las cosas que han salido bien y las que no, y una segunda parte te ofrece una oportunidad inmejorable de afrontar el proyecto desde el punto de partida de "qué quiero hacer en realidad".*

MM: Cuando aparece un éxito como «Commandos» se puede interpretar que una segunda parte favorece más a una compañía como EIDOS que al propio estudio de desarrollo, buscando un nuevo gran título y un éxito de ventas. ¿Hasta qué punto «Commandos 2» ha sido un proyecto por el que Pyro ha recibido un apoyo claro por parte de la distribuidora?

I.P.: *El apoyo ha sido total. En «Commandos» no hubo ninguna imposición, y el único terreno donde aceptamos algo en ese sentido es en aspectos de mercado, relaciones públicas, etc. Pero en lo que atañe al desarrollo, no dejamos que se imponga más criterio que el del equipo. Creo que con «Commandos 2» se ha producido es un encuentro de deseos. Hay muy pocos equipos que trabajen en continuaciones el tiempo necesario como para hacer algo distinto. Tanto EIDOS como Pyro queríamos un segundo «Commandos», sólo que ellos lo querían muy rápido, y nosotros no la hemos hecho tan rápido.*

MM: ¿Hasta qué punto crees que «Commandos 2» puede abrir nuevos mercados, y aupar a Pyro entre los más grandes?

I.P.: *Con «Commandos 2» nos jugamos muchísimo. «Commandos» fue un título que vendió más de un millón de copias son apenas promoción, y ahora estarán encima de nosotros para comprobar cómo resulta esta segunda parte. Por otro, es cierto que «Commandos 2» intentará llegar allí donde «Commandos» no pudo. Y, sí, existen nuevos mercados en los que «Commandos 2» quiere triunfar. El juego aparecerá localizado a once idiomas distintos, así que el reto es grande. Y existe aún otro gran reto, que son las consolas, y saber hasta qué punto un juego como éste puede triunfar en un sector tan competitivo y duro.*

MM: «Commandos 2» ha sido el gran proyecto de Pyro, pero otros juegos parecen encontrarse en una situación más estática. ¿Hasta qué punto «Commandos 2» puede afectar favorecer algún proyecto nuevo?

I.P.: *El éxito de cualquier título de Pyro siempre afectará favorablemente a cualquier otro proyecto de la compañía. Un éxito internacional siempre significará más recursos, más apoyos, etc. El gran problema que hay ahora mismo es que faltan profesionales cualificados y con experiencia. Aunque Pyro se está consolidando como uno de los grandes equipos de desarrollo en Europa, y diría que en el mundo.*

MM: Tras el éxito de «Commandos», ¿cuánto y cómo ha crecido Pyro ante la posible demanda de nuevos productos ?

IP: *Pyro ha crecido sólo en términos relativos. Ha crecido, sobre todo, en la calidad y formación de la gente que trabaja en el estudio. En estos momentos estamos en un número aproximado de unas cincuenta personas, pero el problema no es de recursos, es la gente. Y lo que no nos parece viable es bajar a proyectos menos ambiciosos, para ir formando a la gente. Pyro no se puede permitir productos de baja calidad para formar profesionales. Tenemos mucha presión y demanda, pero hay que dar pasos de forma lógica.*

MM: En Pyro, ¿tenéis la intención de situaros como "especialistas" en determinados géneros o no renunciáis a la posibilidad de afrontar aventura, acción, rol, etc.?

IP: *Con «Commandos» sí hubo una razón clara como primer proyecto: la estrategia era un género que permitía abordar un proyecto con unos medios limitados y más originalidad que en otros campos. Seguimos en el campo de la estrategia por gustos personales. Lo que no quita que, más adelante, abordemos otros géneros.*

MM: Antes has mencionado el mundo de las consolas como algo nuevo para Pyro. ¿Es también posible que en el futuro Pyro toque otros campos, como los juegos online, los juegos en móviles, etc.?

IP: *Pyro desarrolla contenido, y la plataforma que utilices, en cada momento, ya afecta a otra "guerra". No es que tengamos una vocación especial de dirigirnos a determinadas plataformas. El PC siempre es el punto de partida porque es el formato más asequible, pero ya estamos trabajando en PS2 y Dreamcast, y dentro de muy poco habrá referencias a Xbox.*

MM: ¿No crees que es muy tentador hacer afirmaciones sobre desarrollos para soporte online porque esté de moda?

IP: *Sí, pero por suerte Pyro no está en el mundo de la Bolsa, ni de la especulación, y no tenemos que hacer ciertas declaraciones. Por otro lado, tengo serias dudas de que un soporte como los móviles se ajusten al perfil de lo que un juego puede dar de sí. Un juego de PC o consola, actualmente, no puede aplicarse a determinadas plataformas. Lo más que puedo adelantar es que habrá una versión para Game Boy Advance, que no va a desarrollar Pyro, pero sí va a supervisar.*

MM: En el futuro, ¿veremos a Pyro con la estructura de gran productora, y estudios satélites alrededor de un equipo central?

IP: *Creo que vamos a ver algo de eso muy pronto. El mercado español está en una situación crítica. Cuando empezamos a desarrollar «Commandos» se hablaba que el presupuesto para un desarrollo de PC rondaba los 250 millones de pesetas; en estos momentos, no existe un proyecto ambicioso que esté por debajo de los 600 millones de presupuesto. Y es algo que está sólo empezando. Los equipos son cada vez más grandes, las tareas se complican y la capacidad exigida a los profesionales es también cada vez más elevada.*

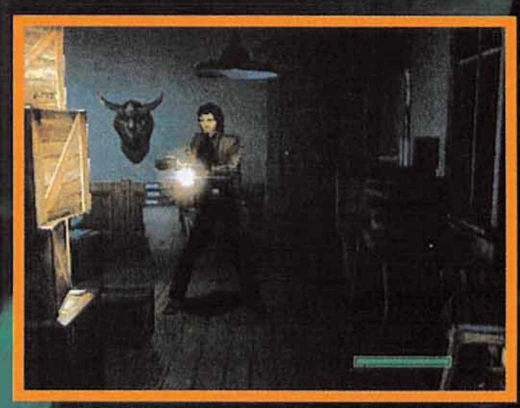
• Compañía: **DARKWORKS / INFOGRAMES** • En preparación: **PC, PLAYSTATION, DREAMCAST, GAME BOY COLOR** • Género: **AVENTURA**

Alone in the dark
The last nightmare

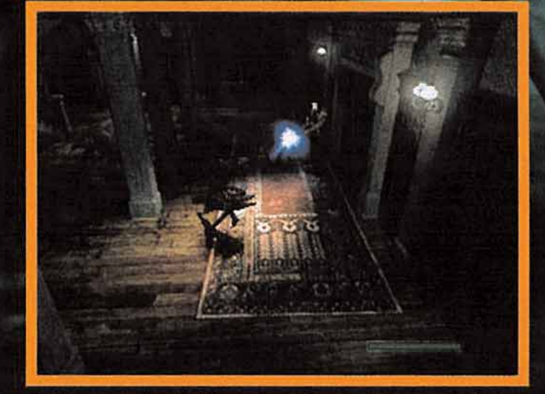
TERROR GÓTICO



El formidable reto tecnológico y artístico que supuso el primer título de la serie tuvo como resultado uno de los programas que han servido de referente en cuanto a concepto durante la recién pasada década. Sus influencias siguen aún hoy sirviendo de molde para futuros desarrollos. Ahora Darkworks, desde sus estudios en tierra gala, apura las últimas pinceladas de la cuarta entrega de «Alone in the Dark».



Los escenarios habrán mejorado su realismo y ambientación con el paso del tiempo en esta cuarta entrega. La penumbra sigue dominándolo todo y las cámaras vuelven a situarse estrategicamente para aterrorizar.



Nuestro personaje podrá llevar en una de sus manos un arma mientras que en la otra utiliza una linterna para orientarse. La linterna es además la herramienta clave para la exploración de cualquier sala.

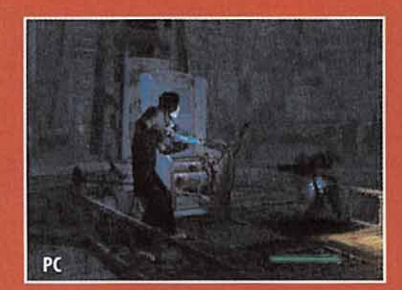


Las criaturas monstruosas a las que tendremos que enfrentarnos parecen inspiradas en los clásicos literarios del terror. Hay dieciséis tipos cada cual más horripilante y fiero.

TERROR PARA TODOS LOS PÚBLICOS


DREAMCAST


GAMEBOY COLOR


PC


PLAYSTATION

No, no es que el terror de «The Last Nighmare» vaya a ser un refrito de los anteriores. Todo lo contrario, el guión y especialmente la escenografía por seguir con los términos cinematográficos absorberán la atención del jugador induciendo en su mente, el pavor y los sobresaltos que sus diseñadores hayan maquinado para nuestro deleite. Con esto de "terror para todos los públicos" nos referimos a que este desarrollo parece mantener un nivel técnico muy a la par en todas las versiones, a pesar diferentes capacidades de cada plataforma. Es cierto que, tratándose en su mayor parte de los gráficos prerrenderizados, entre un mismo programa para Dreamcast o para PC no cabe esperar diferencias abismales, ni tan siquiera en PlayStation, salvando la ausencia en esta última máquina de aceleración gráfica. Otra cosa es ya que la versión de una máquina más modesta, como GameBoy Color desarrollada por "Pocket Studios", posea una calidad gráfica, si no comparable, al menos admirablemente parecida. Desde luego, el título es de lo más interesante aparecido en la pequeña consola portátil de Nintendo. Los diseñadores están haciendo una demostración de maestría al sacar como nadie provecho de la potencia y de las posibilidades de todas las plataformas que esperan el lanzamiento de «The Last Nighmare».

Uno de los indicativos de que «Alone in the Dark», el original, fue uno de esos programas privilegiados que pasa a la historia por resultar innovador es que después de siete años, la cuarta entrega de «Alone in the Dark» tiene un diseño muy parecido, sino idéntico, sobre todo en lo que respecta a la acción. Pero si hay algo en lo que todo el equipo ha puesto especial énfasis es en mantener el estilo gótico de terror, a todas luces inspirado en las obras de los clásicos del género literario, como Edgar Allan Poe o Howard Phillips Lovecraft.

Pero hasta aquí, también hemos podido ver trabajos de ambientación magníficos en algún que otro título como «Nocturne» o la serie «Resident Evil». Más allá de la "belleza" visual inmersa en la atmósfera del programa y del horror imaginado en forma de grotescas criaturas y maldiciones, existe un ritmo narrativo que mantiene un interés y suspense constantes. La sensación de incertidumbre, que es en definitiva aquello que distingue el género de terror en todas sus expresiones, está dosificada precisamente para que el progreso de la acción sea en todo momento equilibrado. Se revela una intencionalidad en la cadencia de los puzzles, de la aparición de los enemigos y su número, destinada a mantener al jugador alerta a cada instante. La música, para ello, juega un papel fundamental, haciéndose más sugerente, frenética y a veces espeluznante a medida que el peligro se aproxima. Podría afirmarse que en «The Last Nightmare», la música "da miedo."



LA LÚGUBRE ISLA

La trama del nuevo título implica a viejos personajes, el enigmático detective Edward Carnby ha regresado con el fin de esclarecer los hechos en torno a la aparición del cadáver de su amigo y colega Charles Fiske, en la misteriosa Shasow, una isla que está frente a la costa de Maine. Pronto, sus pasos darán con un tal Fred Johnson, quién le revelará que Fiske estaba inmerso en la investigación de unas estatuillas que se supone que tienen un extraño y peligroso poder místico. Carnby se verá obligado a seguir las pistas del hallazgo de Fiske para llegar a las causas de su muerte y hacer pagar al posible culpable.

A partir de las primeras indagaciones, el protagonista deberá enfrentarse con una suerte de grotescas criaturas de incierta procedencia, que suman más de dieciséis clases distintas. Poseídas por la desesperación y el delirio, acecharán desde los rincones más oscuros a nuestro personaje.

Los diseñadores se cuidan mucho de provocarnos vuelcos en el corazón con constantes sustos.

La aventura tiene un progreso cinematográfico, en el que sus personajes están descritos con precisión siendo poseedores de fuertes implicaciones con otros personajes que se irán revelando a medida que avancemos. Como protagonistas, dos personajes: uno masculino Edward Carnby, y otro femenino, Alaine Cedrac, cuyos ►

Siete años atrás hizo aparición aquel primer «Alone in the Dark» conmocionando el sector de software de entretenimiento para PC; era el terror en forma de videojuego

UNA DÉCADA DE PAVOR

ALONE IN THE DARK
1993 PC

El primer «Alone in the Dark» fue de aquellos programas que dejan huella en todos aquellos que tienen la oportunidad de dedicarle su tiempo. Fue, de hecho, el primer juego capaz de aterrorizarnos frente a la pantalla. Por primera vez se dio la combinación de escenarios pre-rrenderizados con personajes 3D y cámaras fijas, fórmula bien establecida aún hoy. Apareció comentado en el número 56 de la segunda época y obtuvo una puntuación media de 93,6.

ALONE IN THE DARK II
1994 PC, y 1996 PlayStation y Saturn

Después de poco más de un año era ya una secuela muy esperada y su éxito sugirió la aparición de versiones para las, entonces, nuevas consolas, que significaron un alto salto cualitativo en la calidad técnica de los juegos, generando un panorama que sólo recientemente, con permiso de Nintendo, ha empezado a dar un nuevo paso. La aventura nos introducía en una mansión victoriana de principios de siglo en la que debíamos rescatar una inocente niña de ocho años. Comentado en Micromanía nº71, segunda época. Puntuación media: 91,4

ALONE IN THE DARK III
1995 PC

Han pasado casi seis años desde la aparición de la última entrega hasta la fecha. Nuevamente los duelos, los enigmas y las trampas se sucedieron no sólo en forma de oscuros y fantasmagóricos habitantes sino en la de fuerzas malignas más allá de toda comprensión que aterrorizaron a miles y miles de jugadores. Micromanía nº2, tercera época. Puntuación media: 88,4

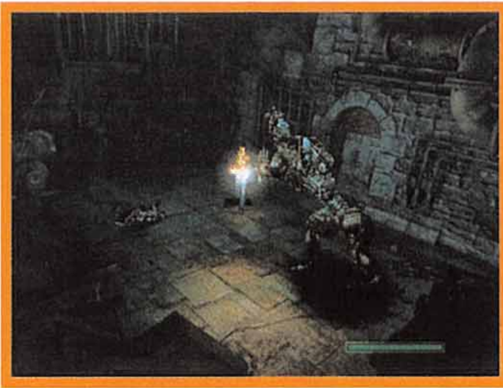


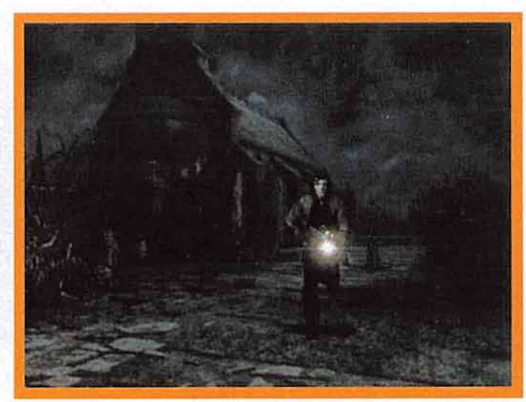
Este es un ejemplo de la importancia de la localización de las cámaras cuando se trata de escenarios prerenderizados. Este método resulta en el juego fundamental para lograr la ambientación cinematográfica.



No sólo habrá que hacerse con objetos que puedan resultar útiles, sino que también encontraremos pistas gracias a la luz de la linterna, como las inscripciones de la puerta, que de alguna manera podremos descifrar.


Al contrario de anteriores entregas, la acción se sitúa en el presente o tal vez en un periodo incierto; prueba de ello es la sofisticación de las armas.


Las criaturas más temibles aparecerán en lugares reconditos o surgirán de las sombras con la clara intención de proporcionarnos un buen susto.


Por supuesto, gran parte de los escenarios estarán ubicados en los distintos cementerios y viejos templos. Allá donde el terror casi se puede palpar.

Pese a que podemos intuir un esfuerzo por mantener el estilo cinematográfico de la saga, se introducen una de serie de elementos orientados a mantener todos los sentidos del jugador en estado de tensión

papeles podremos adoptar en la aventura independientemente, siguiendo el juego un hilo argumental ligeramente distinto para ambos personajes, pero paralelo. En ocasiones se encontrarán, pero habrá fases exclusivas para cada uno dependiendo de cual de los dos elijamos para llevar a cabo la aventura, exactamente igual que en el «Alone in the Dark» original.

ESTÍMULOS SENSORIALES

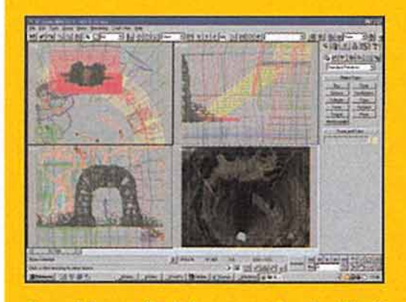
La ambientación es, sin duda, el aspecto que se presenta mejor cuidado de todos en las ciento veinte localizaciones que se han preparado. Sin duda la impactante perspectiva cinematográfica, de la que «Alone in the Dark» fue pionero, es uno de los rasgos que con más fidelidad se intenta mantener. Son conocidos los riesgos de la utilización de cámaras fijas, aunque permitan un estilo visual único. Hemos visto programas en los que la interacción o la propia jugabilidad se ven afectadas.
En el desarrollo que nos ocupa, la armonía entre jugabilidad y espectacularidad en el manejo de cámaras se está cuidando mucho, introduciendo pequeñas diferencias con lo visto hasta la fecha tanto en anteriores entregas de «Alone in the Dark» como en otros títulos de corte similar. Gran parte de la información necesaria para la resolución de los puzzles y para combatir no viene dada en forma de diálogos o en indicaciones impresas en el interfaz, sino que tendremos que mantener los ojos bien abiertos. Podremos distinguir entre 50 tipos de pasos distintos según la velocidad y la superficie sobre la que se realicen, y de nuevo la música es un factor muy importante, aparte de su función como elemento de la ambientación.
El tratamiento de la luz es a priori uno de los elementos que más destaca en «The Last Nightmare», que está orientado a la exploración. La piedra angular del juego será la utilización de la linterna, con la cual deberemos atender a los destellos de aquellos objetos que resulten cruciales para ir resolviendo la aventura. Deberemos gastar más tiempo en la investigación, ya que no resultará fácil encontrar los distintos objetos a medida que avancemos por los escenarios. Pero, curiosamente, esta característica aunque novedosa, no deja en realidad de mantener el mismo estilo que el título original, en el que el personaje principal debía hurgar en cualquier cajón, baúl o armario para descubrir nuevas armas o pistas.

INTERACCIÓN

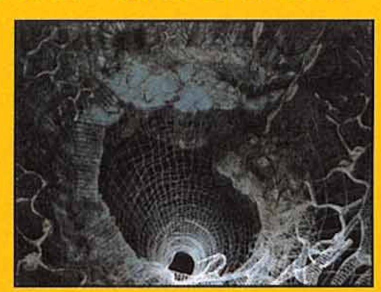
Ciertamente, en el nuevo desarrollo de Darkworks hemos de esperar numerosos elementos de juego, quizá no tan innovadores pero sí interesantes. La interacción se lleva a cabo principalmente a través de la linterna, que ocupará una de nuestras manos mientras que la otra podrá portar armas con las que combatir. A pesar de lo que pueda parecer por las imágenes, la historia no se sitúa a principios de siglo, sino en la actualidad, aunque de un modo incierto. Prueba de ello es la sofisticación de las armas, desde el revolver, hasta una pistola de plasma, pasando por un lanzador de discos y una pistola foto propulsor, ya que para algunas criaturas a las que nos enfrentaremos, la luz resulta dañina. Por supuesto, por si a alguien le queda duda, los gráficos son imponentes, y después de haber visto las primeras pantallas no nos queda más que confirmarlo. Queda por ver el nivel de calidad de las traducciones, esperando por supuesto un elaborado doblaje. Hay tiempo hasta Abril, fecha para la que finalmente se ha establecido el lanzamiento de «Alone in the Dark. The Last Nightmare».

S.T.M.

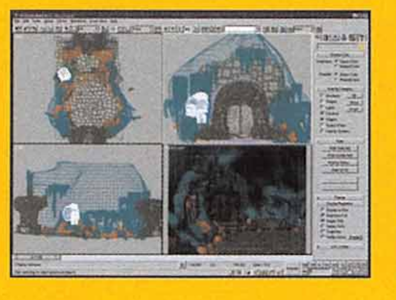
LA MAGIA DEL RENDER

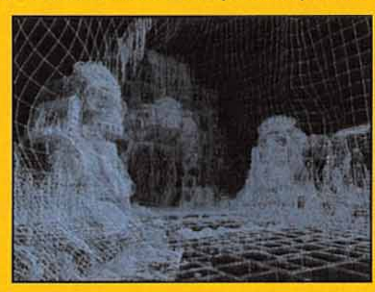


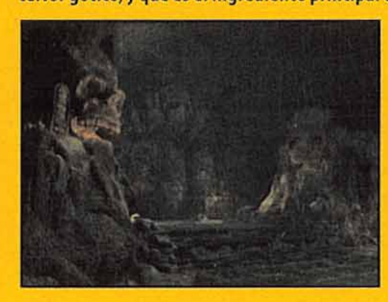


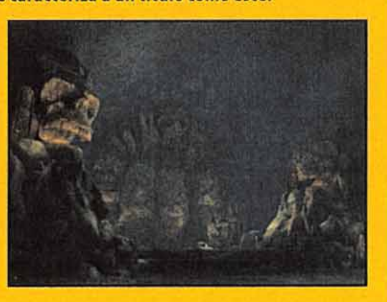


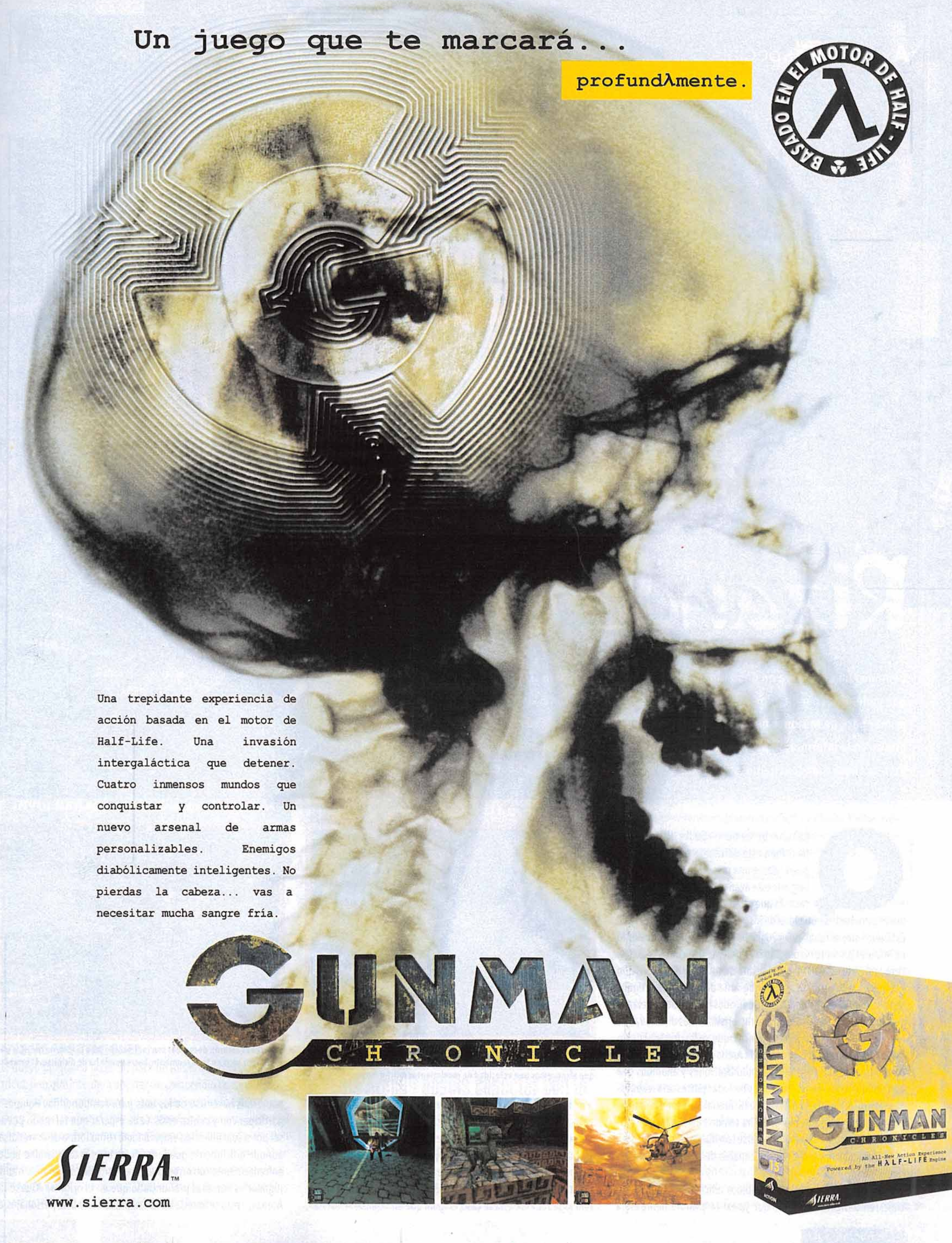
Para el desarrollo de los escenarios de «The New Nightmare» no ha sido tan importante la belleza artística y la realización de modelos de gran detalle, como lograr una perspectiva de cámara adecuada para la acción en cada instante. El proceso de modelado ha estado presidido por el diseño inicial de la perspectiva. Claro que a partir de ahí es evidente que se está logrando una belleza visual poco común dentro del estilo clásico de aquello que nos hemos atrevido a denominar terror gótico, y que es el ingrediente principal que caracteriza a un título como este.











Un juego que te marcará...
profundλmente.
BASADO EN EL MOTOR DE HALF-LIFE
Una trepidante experiencia de acción basada en el motor de Half-Life. Una invasión intergaláctica que detener. Cuatro inmensos mundos que conquistar y controlar. Un nuevo arsenal de armas personalizables. Enemigos diabólicamente inteligentes. No pierdas la cabeza... vas a necesitar mucha sangre fría.
GUNMAN
CHRONICLES
SIERRA
www.sierra.com
An All-New Action Experience
Powered by the HALF-LIFE Engine
HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - Ntra. Señora de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel.: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.havasinteractive.es



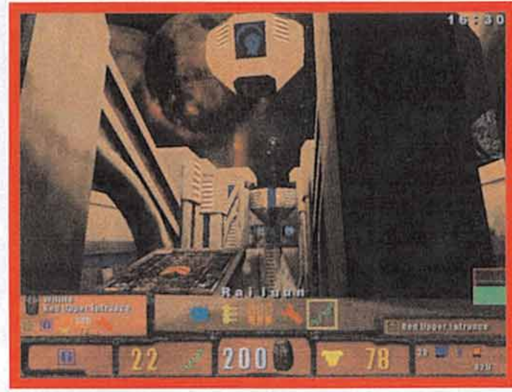
Quake III TEAM ARENA

Rizando el rizo

De nuevo una demo, ya no denominada propiamente de test, pero sí con la misma función, es el medio con el que podemos tener un primer contacto con un título de ID Software. En esta ocasión «Quake III: Team Arena», el primer pack de misiones desarrollado por la propia ID para uno de sus programas. Ya adelantamos hace unos meses, en la información publicada acerca de las novedades presentadas en el E3, lo más esencial del proyecto, pero es ahora cuando tenemos suficientes datos como para perfilar las innovaciones y mejoras.

Qué razón de ser tiene «Quake III: Team Arena»? Para este difícil interrogante, aún no puede darse una respuesta veraz, pero a lo largo de este avance hemos procurado destacar lo que pueda ser más relevante en el juego, para hacerse una Idea de los beneficios de este programa. Está claro que, al igual que «Quake III», la demo publicada por Id en Internet promete un programa altamente divertido y adictivo. Pero teniendo en cuenta que se trata de un disco de ampliación que necesita la instalación del programa original cabe preguntarse si las mejoras o añadidos introducidos harán que merezca la pena su adquisición. Una de las características más distintivas de la serie «Quake» desde sus comienzos, que se ha destacado aún con más profundIdad en «Quake III: Arena» ha sido su condición de programa "abierto". Abierto a modificaciones y añadidos que han tenido, en los clanes y usuarios de todas partes una respuesta masiva. Todo usuario de «Quake III: Arena» con conexión a Internet (es decir la gran mayoría), ha tenido hasta la fecha montones de sitios web en los que hacerse con nuevos modelos, skins, mapas, e incluso modificaciones capaces de ampliar las formas de juego.

¿Tendrá Team Arena mejoras y añadidos suficientemente sustanciales, en comparación con lo que ya existe gratuitamente en la red? Es difícil decirlo por ahora, pero si hemos de ceñirnos a lo visto en la demo, mucho nos tememos que no. Visualmente, las primeras impresiones son las de estar jugando en un mapa de «Quake III: Arena», no muy distinto a los demás aunque con algunos power-ups, y modelos de personajes nuevos. El desarrollo mantiene su carácter online, no existirá un modo orientado a un solo jugador. Pero en ese caso, al igual que en «Quake III: Arena», podremos hacer uso de los bots para componer dos equipos y participar con y contra estos. Cabe esperar que tal modo puede ser por sí solo divertIdo empleándolo como forma de entrenarse, aunque difícilmente puede tener un interés comparable al del enfrentamiento con otros jugadores humanos. El enfoque multijugador es aún más pronunciado que en el original «Quake III: Arena», y esto se aprecia en los mapas, el diseño de personajes, el


Como en «Quake III Arena» las rampas, resortes y los teletransportadores acelerarán considerablemente la acción de combate en juego permitiendo que alcancemos una velocidad de movimientos mucho mayor.


Las arenas estarán decoradas con indicaciones con la idea de facilitar que el jugador sepa en todo momento hacia donde ha de dirigirse. El combate está servido.



Podremos aprender mucho sobre las tácticas de combate coordinadas si observamos a los bots, que se protegen entre sí o se despliegan, siempre con un plan lógico de asalto o de defensa.



La ampliación de las "reglas" en el juego obligarán a que prestemos más atención a la información que está contenida en el interfaz. De hecho, ha sido necesario modificarlo para soportar los nuevos modos de juego.

NUEVOS MODOS



ONE FLAG: Este modo es muy parecido al clásico capturar la bandera ya contenido en «Quake III: Arena». Se trata de tomar una bandera blanca situada en el punto que une las dos zonas de cada equipo y llevarla hasta el punto donde se sitúa la bandera del campo contrario. La táctica sugiere un escolta para el portador de la bandera blanca.

OVERLORD: En este modo tenemos, en el punto de cada base donde se situaría la bandera, un obelisco a modo de calavera que ha de ser destruido por el equipo de la base opuesta para anotar un tanto. La calavera dispone de 1 000 puntos de salud lo que requerirá ataques de varios miembros con un buen arsenal en la mayor frecuencia posible. De no ser así el obelisco enemigo no podrá ser destruido ya que se regenera rápidamente.

HARVESTER: El objetivo en este modo es anotar tantos recogiendo unos objetos en forma de craneo que representan los cadáveres enemigos. Al abatir a un miembro del equipo rival, una calavera que representa su "muerte" se sitúa en el punto nexo entre las dos bases, entonces hemos de recoger tal calavera y tantas otras como podamos y llevarlas a la base enemiga. Recogiendo las calaveras de los miembros de nuestro equipo dificultaremos que el enemigo se anote tantos. Este modo hará que la zona donde surgen las calaveras sea de especialmente dura y combativa.

TOURNAMENT: El modo torneo está orientado a un solo jugador con bots. A lo largo de diversos niveles multijugador, nosotros y nuestros bots tenemos que superar a equipos cada vez mejor coordinados y hábiles. Es bastante similar al modo torneo de «Quake III: Arena» salvo por la diferencia de enfrentar equipos en mapas multijugador.

POWER-UPS



KAMIKAZE: En realidad es un arma suicida. Al utilizarlo genera una gran explosión que destroza todo aquello que quede en el rango de su onda expansiva. Tiene una notable utilidad táctica en determinadas circustancias.

DOUBLER: Dobla el poder de destrucción de las armas.

SCOUT: Un propulsor que aumenta la velocidad y habilidad en el salto, muy útil escapando con la bandera enemiga.

GUARD: Supone un ingreso de 200 a la armadura y a los puntos de salud.

AMMO-REGEN: La munición se regenera y da más cadencia de disparo.

INVULNERABILIDAD: La invulnerabilidad nos cubre con una barrera inmune a cualquier ataque salvo las minas de proximidad, aunque desvelará nuestra posición. Las trampas y abismos seguirán siendo letales.



La entidades de IA en forma de bots con las que hemos de enfrentarnos, revelan en la demo un comportamiento menos preciso y predecible.

CLANES ENFRENTADOS

La contienda ha de emprenderse eligiendo uno de los clanes disponibles en un principio: Crusaders, Intruders, Pagans y The Fallen. La única distinción que hemos apreciado entre los clanes son el emblema y el color de los skins. Como cabe esperar se han introducido nuevos modelos para los personajes, con sus correspondientes y espectaculares skins. Con el fin de identificar a los distintos miembros de un mismo equipo, los modelos tendrán, cada uno, una cara distinta. Todos los clanes exhibirán un emblema identificativo que vendrá impreso a modo de texturas en el mapa que sirva de arena de batalla, designando los territorios de cada uno. Id sugiere la aparición de clanes creados para los usuarios para el juego on-line.

interfaz, los elementos de juego adicionales y el desarrollo de la IA. Las arenas están diseñadas para el juego con oponentes humanos que necesitan coordinarse, pero no como en el genial «Team Fortress» o «Counter Strike» en los que cada jugador adopta un personaje con una labor específica. En «Team Arena», el empleo de tácticas de equipo no estará basada en las especialidades de cada miembro, sino en la coordinación de sus acciones, a través de mensajes y órdenes.

NUEVAS APORTACIONES

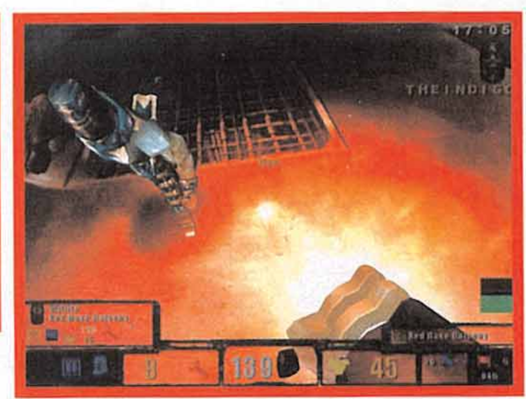
El nuevo programa no es un pack de misiones en el sentido estricto, sino que intentará aportar un compendio de modificaciones y elementos destinados a enriquecer un mismo estilo de juego ya "inventado" en «Quake III», entendiendo por esto último su enfoque casi exclusivamente multijugador. El diseño de la acción en base al juego en equipo, no es radicalmente distinto al de «Quake III: Arena», pero el juego facilitará la participación simultánea de varios usuarios con unas opciones de comunicación y coordinación de un mismo equipo más adecuadas.

La introducción de los nuevos modos de juego en «Quake III: Team Arena» es un indicio que parece responder a la intención de Id por llamar la atención de los usuarios que hasta la fecha se habían decantado por «Unreal Tournament», dada la mayor diversidad de modos juego que en un cómputo objetivo se encuentran comprendidos en el programa. No hay duda del enorme éxito logrado por «Quake III» a todos los niveles, sin embargo el programa que Id está desarrollando parece estar destinado a completar

Para acceder a la demo de «Quake III: Team Arena» podéis conectar con la web: www.quake3world.com donde veréis distintas direcciones desde las que descargar el archivo

la, para muchos, escueta variedad de modos de juego de «Quake III: Arena». En «Team Arena», aparte de la habilidad personal, la comunicación y el acierto para llevar a cabo acciones combinadas serán factores de éxito fundamentales, si bien no se contempla, al menos de momento, la necesidad de que cada miembro de un mismo equipo (ya sea bot o humano) deba centrarse en una labor concreta. Además de los modos de juegos palpables en la demo, la propuesta de Id es la de aumentar el número de opciones, pero hasta la fecha nada claro hay sobre este supuesto.

«Team Arena» contendrá, a priori doce mapas. Ocho serán comunes para todos los modos de juego. Cuatro serán exclusivos del modo torneo y otros cuatro para el clásico capturar la bandera. Estos últimos están basados en mapas de «Quake III: Arena», aumentados y puestos al día para adecuarse a las particularidades del juego en Team Arena. Percibimos que una característica común en los nuevos mapas es que se hace hincapié en generar un entorno de lucha con enfrentamientos directos, que provocan el encuentro continuo de los jugadores entre sí. Podemos encontrar muchas indicaciones sobre dónde está el enemigo y hacia dónde



Aunque el motor de «Quake III Arena» no ha sufrido modificaciones para esta expansión podremos encontrar nuevos efectos especiales aún más espectaculares que los del programa original.



Los nuevos modelos y las nuevas skins también están siendo realizados en favor de indentificar sin problemas a cada personaje, bot o jugador. El elevado ritmo de juego exige una reconocimiento instantáneo.



Los nuevos power-ups amplían las ventajas que desequilibran la liza hacia uno u otro bando. El kamikaze es el arma más definitiva, y su utilidad se revelará a veces sorprendente.

¿QUIÉN ES EL JEFE?

Un importante dilema en un juego al estilo capturar la bandera o similar, requiere de coordinación lo cual sugiere la figura de un comandante que dirija a su equipo, sean estos jugadores o bots. «Quake III: Team Arena» aportará varias fórmulas para superar esta cuestión. Antes del emprender el combate, una vez dentro del mapa, disponemos de unos segundos para organizar la primera ofensiva de forma que podamos designar distintas órdenes al resto de miembros del equipo. Una vez transcurridos los 15 segundos el mapa será reiniciado, y no se tendrán en cuenta armas, daños o ítems acumulados en ese periodo. Cada jugador tendrá un "estado de acción", que vendrá dado en forma de símbolo en la información del interfaz, dependiendo del objetivo que le ha sido designado. Si no se es líder del equipo, el menú no nos permitirá cambiar tal estado. No obstante, existe un sistema para delegar órdenes en otros componentes del equipo mediante el menú. Si se es líder se pueden asignar órdenes a los bots que responderán automáticamente. Tratándose de humanos, la orden se limitará a una sugerencia. Como jugadores no líderes si recibimos una orden, deberemos confirmar la orden pulsando una tecla o desde el menú, y en ese momento cambiará nuestro "estado de acción" y el líder recibirá una contestación de la orden. La comunicación de órdenes se realiza mediante mensajes audiovisuales.

En el caso de los bots, la orden no será seguida bajo cualquier circunstancia. Pero, si en un momento han de abandonar su cometido para resolver una situación crítica, recordarán posteriormente la orden que se le dio y retomarán su objetivo. Una curiosidad en este sentido es que los modelos tendrán animaciones que expresarán la orden y su confirmación.

Por el momento la genial jugabilidad de «Quake III» no tiene aportaciones demasiado significativas en el pack de expansión; habrá que estar atento a los nuevos modos de juego

hemos de dirigirnos, lo que hará más accesible el juego para los no iniciados y por ende designará zonas de confrontación muy concretas dentro de cada mapa. Incluso, la grave voz en off nos informará en tiempo real acerca de la situación de la contienda, avisándonos si el enemigo tiene nuestra bandera, si está atacando nuestra base o si hemos recuperado la bandera por poner algunos ejemplos.

OPTIMIZACIÓN Y EFECTOS

En «Team Arena» veremos introducidos nuevos efectos visuales no mucho más espectaculares aunque de igual calidad técnica, pero el equipo de Id está trabajando en alcanzar un grado de optimización que supere en general el rendimiento en el proceso de render en tiempo real, aumentando la velocidad en cuadros por segundo. Afortunadamente los requerimientos serán los mismos que los de «Quake III: Arena», lo cual es lógico pero no deja de ser reseñable por el afortunado hecho de que el anterior título de Id permitía su funcionamiento en un amplio margen de configuraciones.

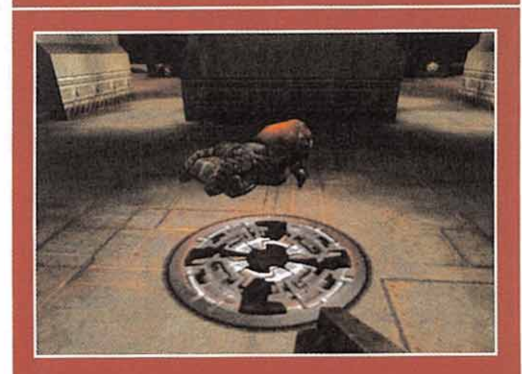
La ambientación y el diseño artístico de los escenarios, insistimos, se diferencia muy poco de lo que pudimos ver en «Quake III». El único nivel presente en la demo es espectacular, surrealista, por supuesto simétrico, tratándose de mapas para capturar la bandera, con resortes y rampas para saltar, abismos... Eso sí, al menos el mapa de la demo es algo menos oscuro y también menos gótico y apocalíptico (si se permite el calificativo), de lo que Id nos tiene acostumbrados. El interfaz se ha rediseñado, procurando hacer más fácil el acceso a las opciones de configuración y las órdenes para el resto del equipo. En juego, tendremos un menú con acceso a tales funciones.

La expansión también contempla el uso de hardware de chat y comandos activados por la voz, y otro elemento de interés es que podremos contar con mejores herramientas de edición. Si bien no se ha concretado en qué materias serán aumentadas sus posibilidades, lo más probable es que se centren en el diseño de personajes, skins, modelos y mapas.

El programa parece estar desarrollándose sin prisas. Id no se ha comprometido con ninguna fecha concreta (pese a que estaba previsto su lanzamiento a finales del 2000). Bueno, al menos esta incertidumbre es preferible al anuncio de lanzamientos que suelen retrasarse después. Como suele ocurrir, la compañía no debe tener muy claro cuando va a estar finalizado el programa, o tal vez esta indeterminación puede estar motivada porque la compañía aguarde recibir las opiniones acerca de la demo que pueden servir para cambiar el rumbo en el desarrollo definitivo en «Quake III: Team Arena». Ávidos por conocer qué otros modos de juego incorporará, aparte de los propuestos inicialmente, y deseosos de ver si globalmente aportará nuevas formas de jugar a «Quake», no nos queda más que esperar... Eso sí, permaneciendo muy atentos al desarrollo de este nuevo proyecto de ID.

S.T.M.

ARMAS

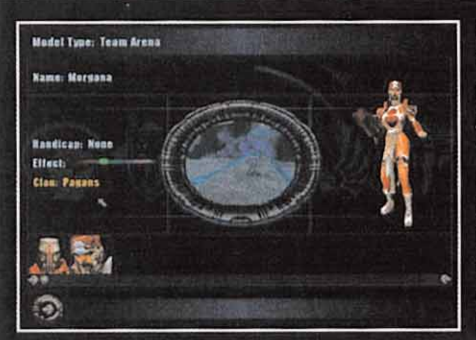


NAILGUN: Es un cañón que dispara clavos que causan un daño de 30 puntos a la salud.

CHAIN GUN: La ametralladora de tambor giratorio que echábamos de menos de «Quake II», escupe plomo a mansalva.

PROXI-LAUNCHER: Es como el lanza granadas, pero con minas que quedan adheridas a la superficie en lugar de rebotar. Las minas explotan con la proximidad de un enemigo o después de unos cuantos segundos.

LUCHADORES INTELIGENTES



Probablemente la inteligencia artificial de los bots nunca ha tenido tanta importancia en un juego. Id está reprogramando las rutinas de comportamiento de los bots con el fin de adaptarse a los nuevos modos de juego. Es decir, se procura que tengan un comportamiento menos autómata y puedan cometer errores o mostrar tácticas realmente astutas, pero menos "lógicas". En «Quake III: Arena», nadie podía decir que los bots fueran "tontos" o torpes por el elevado grado de resistencia y hostilidad del que hacían gala. Sin embargo, los diferentes niveles de IA se limitaban a dotar a los bots de distinta velocidad de reacción, precisión de movimientos y acierto en el disparo. Esto está previsto que cambie en la expansión.

Guión escrito por

PAULO COELHO

La Leyenda del profeta y del asesino

"1249, en tierras de Levante.
Dos hombres inscriben su nombre
en la historia del desierto,
uno por la vía de las armas,
el otro con la palabra.

Está escrito que un día el primero
juraría la muerte del otro..."

Todo el universo de Paulo Coelho en una gran búsqueda que combina aventura, acción y combates tácticos.

5 capítulos con varios personajes de increíble realismo.

Traducido y doblado al castellano



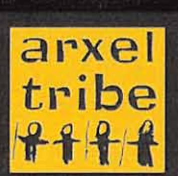




PC CD-ROM y MACINTOSH



De los creadores de Pilgrim, Ring, Fausto y Pompeya



It's about content



Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

FRIEND WARE

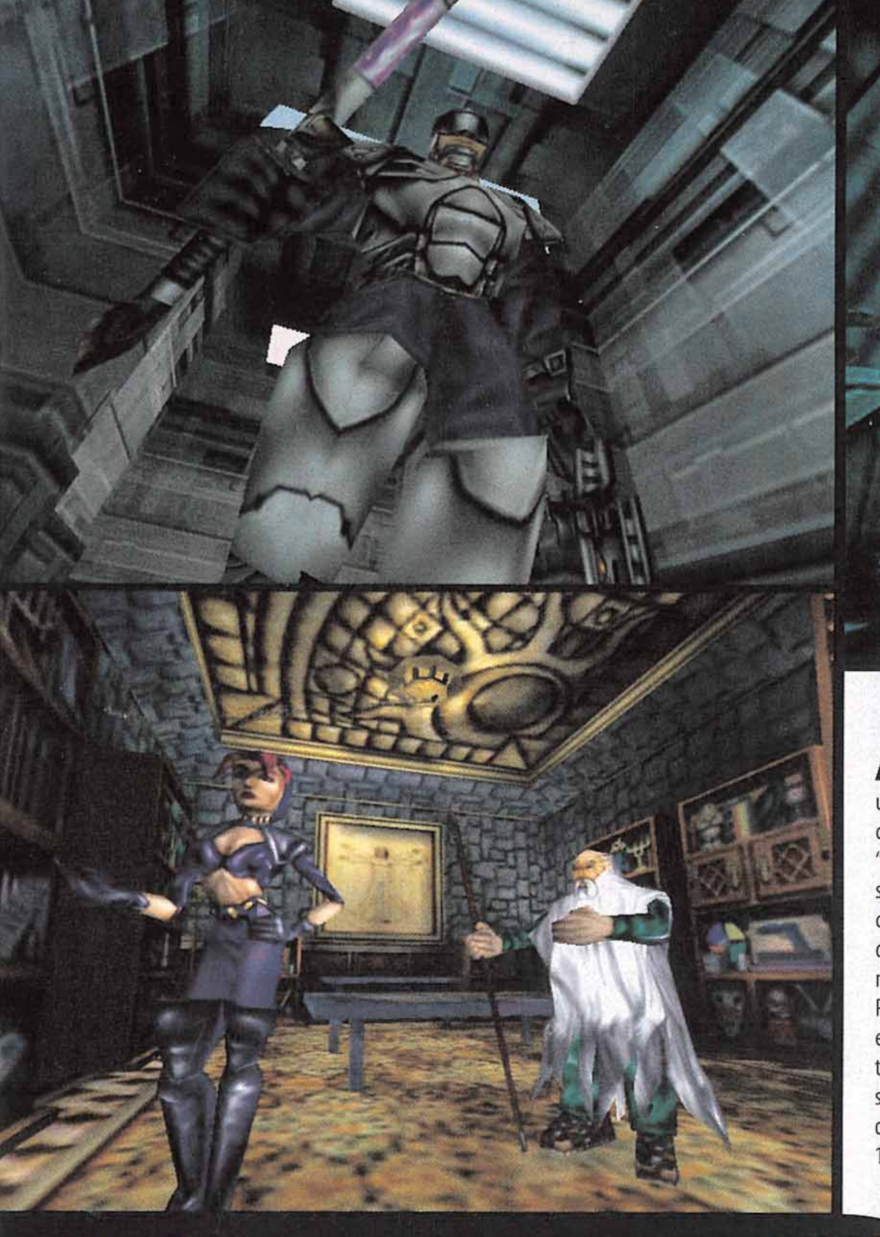
www.friendware.es

ANACHRONOX

Tom Hall, co-fundador de Ion Storm, tiene un impresionante currículum a sus espaldas con títulos como «Commander Keen», «Wolfenstein 3D», «Doom» o «Terminal Velocity». En estos momentos Hall se encuentra trabajando en el último proyecto de su compañía, «Anachronox», un juego de rol, hecho con el engine de «Quake II», que a primera vista ofrecerá algunos detalles muy interesantes.







Anachronox» será un juego de rol en tercera persona, hecho con el engine de «Quake II», ambientado en un mundo futurista, y con evidentes influencias de los juegos japoneses clásicos de rol. "Uno de nuestros objetivos" dice Hall "es conseguir que el jugador se meta en la historia con la misma intensidad emocional con la que consiguen juegos como, por ejemplo, «Final Fantasy VII»".

Para ello, el equipo de desarrollo de Ion Storm está trabajando especialmente en la ambientación que rodea a la historia, y prometen el sistema de control de cámara más inteligente que se haya visto hasta la fecha. Además de 100 niveles, 450 NPCs, un potente editor de niveles y un modo multijugador del que todavía no nos han podido adelantar casi nada.

UN DETECTIVE ESPACIAL

La historia está protagonizada por Join Sylvester "Sly" Bots que cruzará toda la galaxia y "las tres dimensiones" (¿?), buscando los restos de una civilización alien desaparecida hace mucho tiempo pero cuyos conocimientos pueden salvar el universo, que precisamente se está doblando sobre sí mismo y amenaza con provocar un cataclismo. Para acompañarle en la búsqueda contará con la ayuda de cinco personajes (de los que podremos manejar a tres simultáneamente), cada uno de ellos con distintas habilidades y motivaciones, que se irán desvelando poco a poco a lo largo de toda la aventura. Cada uno de los personajes empezará con tres habilidades básicas y distintivas, aunque irán adquiriendo nuevos poderes durante el desarrollo del juego. Entre los amigos de Sly podemos destacar a Stiletto Anyway, una mercenaria que fue novia del protagonista, Paco Estrella, un superhéroe inseguro que se cuestiona su valor, y Grumpos Matavastros, un viejo capaz de dormirte con uno de sus discursos (probablemente el primer personaje de videojuego cuya habilidad principal es aburrir a los enemigos).

Esta pandilla, en la que se aprecian toques humorísticos (no sólo en su personalidad, sino también en su aspecto) tendrá que realizar todas las acciones típicas de esta clase de juegos, a saber: explorar, interactuar y luchar. Todo ello a lo largo de distintos escenarios y con un nivel de intensidad cada vez mayor. Aunque Hall defiende, a pesar de lo dicho, que "«Anachronox» no será un JDR en el sentido estricto de la palabra, y que tendrá buenas dosis de acción y de aventura".

La acción, esto es, los combates, se desarrollarán dentro de un sistema de turnos y siempre teniendo muy en cuenta las habilidades de los personajes. Cuando llega la hora de la batalla, el engine cambia y nos mostrará un nuevo entorno visual más atractivo en el que iremos desarrollando distintas acciones por turnos. Cuanta más experiencia tengamos, más acciones podremos desarrollar en un turno. En el modo batalla, cuando un personaje dispare un arma, por ejemplo, la cámara puede moverse siguiendo el rayo a lo largo de toda la escena, hasta verlo impactar contra el enemigo.

Lo que mejor pinta tiene, a la hora de hablar de la acción pura y dura en «Anachronox», será el Elementor, que es algo así como un editor de armas, para que nos entendamos, que permitirá desarrollar armas realmente únicas dentro del universo de «Anachronox». El editor se basará en un sistema de módulos que iremos adquiriendo a lo largo del juego para modificar armas existentes o montar otras totalmente nuevas, todo ello combinado con un sistema de poderes mágicos que tiene el nombre de Mys Tech.

EL ENGINE DE «QUAKE II»

En lo relativo a su aspecto gráfico, «Anachronox» se ha desarrollado tomando como base el engine de «Quake II», aunque se han introducido cambios sensibles, no sólo con la idea de mejorarlo sino también para adaptar el motor gráfico de un shoot´em up a un juego ►

Los juegos de rol japoneses

Una de las principales metas de Hall y su equipo a la hora de desarrollar este programa, era conseguir el dramatismo y la emoción que provocan juegos clásicos como la saga «Final Fantasy». Para ello se ha trabajado especialmente en la calidad de las escenas cinemáticas, en la expresividad y realismo de los personajes, pero sin olvidar ofrecer acción y aventura, en forma de enigmas y puzzles que resolver a lo largo de los distintos y variados escenarios. El juego contará, por si esto fuera poco, con 450 NPC, cuyos diálogos, según promete Hall, serán muy ricos y variados. Se ha buscado por último, que los personajes aparezcan cercanos al usuario, con sus defectos y virtudes, para conseguir así una mayor inmersión en el universo del juego.

El juego incorporará un interesante y muy completo editor de escenarios y de "películas"





Aunque está desarrollado con el engine de «Quake II» se han realizado muchos cambios

de rol. De entrada «Anachronox» se juega desde una perspectiva en tercera persona, con una cámara que estará situada 45 grados por encima de los hombros del personaje. "Aunque en determinadas situaciones" explica Hall "como los diálogos con NPCs, la cámara se moverá entre los personajes, alternando primeros planos y distintos movimientos propios de una película". Se ha buscado incrementar el realismo y lograr así una mayor inmersión en la historia, trabajando especialmente las caras, el movimiento de las bocas al hablar... El productor del juego, Jake Hughes, es también director de cortos de cine, y eso se nota. Sus influencias son gente como Spielberg o Luc Besson, y en algunas secuencias del juego se pueden encontrar ciertas reminiscencias de películas como "El Quinto Elemento", aunque también se podrá apreciar la influencia de clásicos cinematográficos de los años cuarenta y cincuenta.

En definitiva, lo que se está buscando conseguir, tal y como decía el propio Hall, es un impacto similar al de las escenas cinemáticas de los títulos de la saga de «Final Fantasy», que aumenten el compromiso emocional del usuario.

1 El equipo que ha diseñado «Anachronox» al completo, en las oficinas de la compañía.

2 Tom Hall, que tiene en su currículum juegos como «Wolfenstein 3D» o «Doom», es el responsable de este prometedor título.

EL EDITOR DE ESCENARIOS

Uno de los aspectos más prometedores de este título es el editor de escenarios que incorporará. "He visto muchas de las herramientas de edición que se han desarrollado hasta ahora para juegos," dice Jake Hughes "y puedo decir que esta es la mejor de todas. La cantidad de cosas que permite hacer es increíble, y se puede usar de la misma manera que si estuvieras diseñando una escena de una película". Así que los jugadores de «Anachronox» no sólo podrán jugar la aventura propuesta, sino que tendrán las herramientas para crear sus propias aventuras y escenarios. "Vamos a poner a disposición de los usuarios el juego con las herramientas y con todos los modelos y las animaciones. Además todo ello irá acompañado de un extenso tutorial para que la gente cree, y vea después, su propia historia".

Además del editor de "películas", el juego incorporará el APE (Anachronox Programming Environment) que permitirá crear juegos en 2D dentro del mundo de «Anachronox».

Sobre el modo multijugador todavía no se han difundido detalles, aunque esperamos que esté a la altura del juego, que si realmente cumple todo lo que promete, será un lanzamiento a tener en cuenta dentro del enorme número de títulos de rol futurista que se nos viene encima.

L.E.C./D.D.F.





PREPÁRATE PARA LA COMPETICIÓN MÁS APASIONANTE DE TU VIDA. PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO Y CONSIGUE LOS REGALOS EXCLUSIVOS DE "GRANDPRIX 3".

PREGUNTAS

1/ ¿CÓMO SE LLAMA EL DESARROLLADOR DEL JUEGO?

A. ANTONIO J. RAMÍREZ
B. MICHAEL WILLIS
C. GEOFF CRAMMOND

2/ ¿CUÁNTOS CIRCUITOS APARECEN EN EL JUEGO?

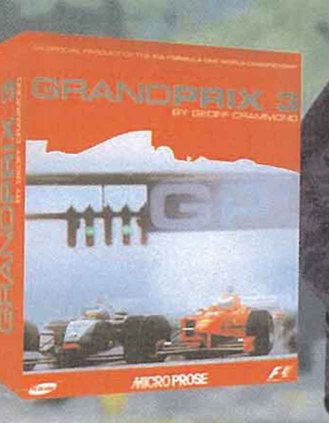
A. 70
B. 16
C. 1

3/ DURANTE EL JUEGO, ¿AFECTA LA CLIMATOLOGÍA EN LA CONDUCCIÓN?

A. SÍ
B. NO
C. SIEMPRE HACE SOL

SORTEAMOS

1 CHAQUETA, 20 JUEGOS, (10 DE ELLOS FIRMADOS POR GEOFF CRAMMOND).







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD/PROVINCIA:

TELÉFONO: CP:

RESPUESTAS: 1: 2: 3:

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " CONCURSO GRAND PRIX 3 "
2/ Entre todas las cartas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas, se seleccionarán DIEZ que ganarán un juego Grand Prix 3 exclusivo firmado por GEOFF CRAMMOND. Otros DIEZ ganarán el juego Grand Prix 3. Finalmente, se seleccionará UNA carta que ganará una Cazadora. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 29 de Enero de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Enero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2001 de la revista Micromanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso PROEIN y HOBBY PRESS.

USB al poder

La interfaz USB ha pasado de ser un compendio de siglas a las que nadie hacía ni caso a convertirse en el estándar de conexión para periféricos. Superados los problemas iniciales con Windows 95 y las primeras placas base, esta tecnología de comunicación entre el ordenador y los distintos dispositivos externos ha llegado a su madurez en excelente estado de forma y funcionamiento. La facilidad que otorga a la instalación y sus magníficas prestaciones, le han valido su llegada a otras plataformas como es el caso del Mac, sin olvidar su aparición más reciente en la Playstation 2 de Sony, otro claro indicativo de la confianza depositada por los fabricantes en el USB.

Gracias al USB se han superado los graves problemas que tenía el PC para jugar con dos o más dispositivos de control. Si ya tenéis un joystick enchufado a la tarjeta de sonido y queréis tener otro para jugar partidas multijugador, simplemente es necesario que este joystick secundario sea USB. Al emplear puertos e interrupciones diferentes, no surgen conflictos entre el puerto de la tarjeta de sonido y cualquiera de los puertos USB.

ThrustMaster Firestorm Dual Power Game Pad

Fabricante: **THRUSTMASTER**
Compatibilidad: **WINDOWS 98/2000, DIRECTX, PUERTO USB**
Distribuidor: **GUILLEMOT**
Precio: **9 990 Ptas. / 60€ (IVA incluido)**
Más información: **www.europe.thrustmaster.com**



Thrustmaster es sinónimo del más alto nivel en dispositivos de control, y desde hace más de diez años nos proporciona esas "herramientas" indispensables para sobrevivir en los videojuegos. Sus volantes tienen fama, y nuestras pruebas así lo han constatado, de ser los mejores del sector. Ahora, tras ser absorbida por Guillemot, la compañía no cambia de rumbo y su filosofía apunta hacia el liderazgo tecnológico de su competido segmento. Y como prueba de ello nada mejor que este revolucionario producto, un gamepad con Force Feedback y nada menos que seis ejes repartidos entre un pad y dos ruedas. La dotación de botones también es impresionante, trece de acción instantánea.

La instalación, previa conexión a un puerto USB, es un tanto peculiar, pero no surgen problemas cuando se siguen las instrucciones del manual al pie de la letra.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

El FireStorm integra dos motores para crear los efectos Force Feedback, con la gran ventaja de no necesitar alimentación eléctrica ni pilas, todo un logro en este tipo de joysticks. Los dos controladores analógicos son un prodigio de comodidad, y aunque por su construcción no tienen gran amplitud de movimiento, son perfectos para emular a un ratón, con la evidente mejora en rapidez de acción.

Los trece botones programables son ideales para juegos que exigen un gran número de pulsadores de acción, como los simuladores deportivos. La precisión y rapidez de acción de estos botones, de los controladores analógicos y del D-Pad de ocho direcciones está reforzada por la tecnología Immersion TouchSense.

DISEÑO Y ERGONOMÍA

La experiencia de Thrusmaster en el diseño se deja ver en cada detalle de este gamepad. Y es que, por increíble que parezca y gracias a un fantástico estudio ergonómico, podemos controlar el D-Pad, uno de los controladores analógicos y diez botones si situamos la mano en la posición correcta, que viene determinada por las suaves y cómodas formas del gamepad.

Está construido en un material que gracias a su textura y al tratamiento de la capa exterior es muy agradable al tacto, sin duda uno de los mejores gamepads que hemos tenido en nuestras manos en este esencia apartado.

Además, este material impide que sude la mano y es prácticamente imposible que el gamepad se resbale, siendo la solidez otro de los puntos fuertes de este producto.

RENDIMIENTO

Lo que no nos ha gustado tanto ha sido el D-Pad, con mecanismo de membrana, un sistema que ha quedado obsoleto y proporciona menor precisión que los microswitches. Los botones ocultos son los que ofrecen mejor tacto, mientras que la botanadura de la parte superior no nos ha convencido y los cuatro frontales son correctos. Los controladores analógicos han hecho maravillas en «Quake III Arena» y sucedáneos.

El funcionamiento de los motores de Force Feedback es impresionante, con efectos de vibración de todo el pad o de la zona de los controladores analógicos. No obstante, y aún reconociendo su espectacularidad, no terminamos de encontrarle el sentido práctico al hecho de integrar Force Feedback en un gamepad, porque los juegos idóneos a los efectos –y los que normalmente habilitan esta función– son los simuladores de vuelo y los juegos de coches, y en ambos géneros un gamepad tiene poco que hacer ante las palancas de mando y los volantes.

HipZip, el MP3 portátil según Iomega



El reproductor HipZip almacena hasta **70 minutos de audio digital** en un solo disco PocketZip o Clik! de 40 MB. Soporta los formatos **MP3, Windows Media** y puede ampliarse por medio de software a otros formatos de audio, tales como Audible y Dolby AAC. Sus sistemas de protección aseguran una reproducción sin saltos incluso si lo lleváis en una carrera de cross. La **pantalla LCD iluminada** es generosa en información. Su adecuado diseño ergonómico y la solidez de sus botones permiten encontrar rápidamente la pista de audio buscada. Gracias al potente e intuitivo software suministrado resulta sencilla la compilación de pistas y su posterior volcado al HipZip a través del **puerto USB**. La integración con **Windows Media Player 7** es completa. Así mismo, dispone de **ecualizador**.

Compatible: PC y Mac.
Precio: Aproximado 66 400 Ptas. / 399 €
Mas información: http://www.iomega.com/europe

Novedades de Boeder para PlayStation



Aunque lo que está de moda es PlayStation 2, algunos fabricantes como **Boeder** no olvidan a PlayStation. Así, este fabricante de periféricos tiene cuatro nuevos productos para esta consola. Se trata del gamepad **CrossCheck PSX Shockpad** –con dos motores de vibración y alta precisión en pad y botones–, del cable CrossCheck PSX RGB/Scart –para conectar la consola a la televisión a través de euroconector, lo que mejora ostensiblemente la calidad de imagen–, un cable para interconectar dos consolas para que **cuatro jugadores** puedan jugar juntos y, por último, una **tarjeta de memoria de 4 MB.**

Compatible: PlayStation 2

Más información: www.boeder.com

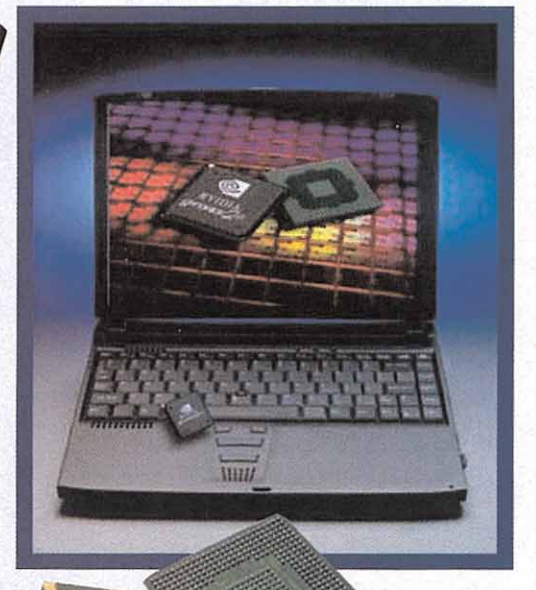
Equipos Dell con certificado THX



Con el creciente interés en las prestaciones Home Cinema de los PC, la certificación **THX** asegura la máxima calidad de visionado y reproducción de sonido, música y videojuegos. Los primeros ordenadores disponibles con esta certificación, creada por **LucasFilm** para asegurar la más impactante experiencia audiovisual en salas de cine, serán las unidades de las series **8100 y 4100 de Dell.** Estos ordenadores disponen de altavoces multimedia certificados THX, de sonido **Dolby Digital 5.1** y los más avanzados dispositivos de video y audio. Con la certificación y el Theatre Program también se abren amplias posibilidades de desarrollo para la post-producción de vídeo y estudios de filmación en cinematográfica, que contarán con herramientas de software específicas. Los Dell 8100 y 4100 también disponen de un software que simplifica la configuración del sonido y permite elegir diversas configuraciones THX optimizadas para películas, videojuegos, música, etc.

Más información: www.dell.es

Por fin una GPU para portátiles



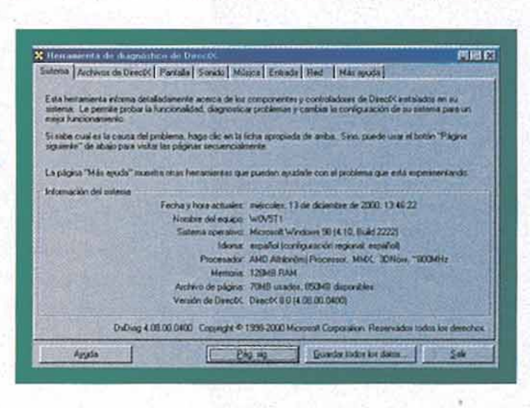
nVidia, compañía especialmente destacada en el mercado de procesadores gráficos para PC, ha dado la buena noticia a los usuarios de portátiles de la aparición del chip **GeForce2 Go,** una derivación del modelo GeForce para tarjetas gráficas AGP, especialmente diseñado para las necesidades de integración y consumo de los portátiles. Es una unidad de proceso gráfico (GPU), cuya potencia eleva notablemente las prestaciones multimedia de los portátiles pues incorpora en hardware un motor de transformación e iluminación (**T&L**) de segunda generación, lo que permite descargar a la CPU de estas operaciones de generación 3D y **aumentar** en aproximadamente un **50%** el **rendimiento gráfico** en las apliciones y juegos que bajo Direct3D y OpenGL soporten T&L por hardware. Además, el GeForce Go incorpora las avanzadas funciones de rasterización de sombreados, mapeado cúbico de entorno. Su arquitectura gráfica denominada **Twin View** dispone de un **control digital de vibración** (DVC).

Compatible: Portátiles PC.

Más información: www.nvidia.com

Ya está disponible la versión 8 de DirectX

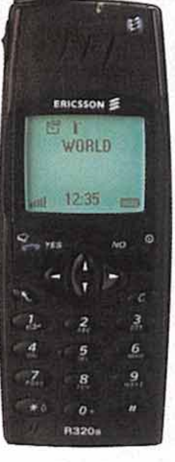
Ya podéis descargar desde **www.microsoft.com/directx** la última versión de DirectX. La API de Microsoft alcanza su **octava versión,** en la que la relación con las compañías de hardware se ha intensificado para asegurar que Microsoft dispondrá de un soporte de hardware para las nuevas funciones audiovisuales de la API, mientras que los fabricantes disponen del estándar más utilizado actualmente en la programación de videojuegos para PC.



Las novedades más destacables de Direct3D son la programación de **geometría, de sombreados** y de **renderizado de múltiples zonas.** Así mismo, se ha optimizado el código de Direct3D y DirectDraw. Respecto al sonido, con **DirectPlay Óbice** se ha creado un estándar para la comunicación de voz a través de Internet.

Más información: http:/ www.microsoft.com/directx

Teléfonos Wap de Ericsson



Los aficionados al acceso a Internet mediante telefonía móvil ya tiene dos nuevos modelos Wireless Application Protocol (WAP) para elegir, los terminales **R320 y R380** de **Ericsson.** Ambos incorporan un navegador **WAP** para acceder a Internet. El modelo R320, dual, dispone de un **display** de **imponente** tamaño, ideal para los que buscan funcionalidad y eficacia. Incorpora módem y conectividad por infrarrojos dotándo al teléfono de una completa herramienta de comunicación portátil. Está basado en una nueva plataforma de sólo 3 voltios, incrementándose significativamente su autonomía. Por su parte, el R380, dispone de funcionalidad **PDA** (Asistente Digital Personal). Basado en el sistema operativo EPOC, dispone de todas las herramientas de comunicación y de una pantalla táctil **"Full Graphic".** Con este modelo es posible escribir y consultar correo electrónico y dispone de diversas herramientas de gestión personal.

Más información: www.ericsson.net

Flash

3dfx anuncia la bajada de precios de la Voodoo5 5550 AGP. Este producto, que salió en nuestro país en julio de este año a un precio de 69 990 pesetas (I.V.A. incluido), tras la reestructuración de precios de la compañía pasa a costar 54 900 pesetas tanto en su versión AGP como PCI.

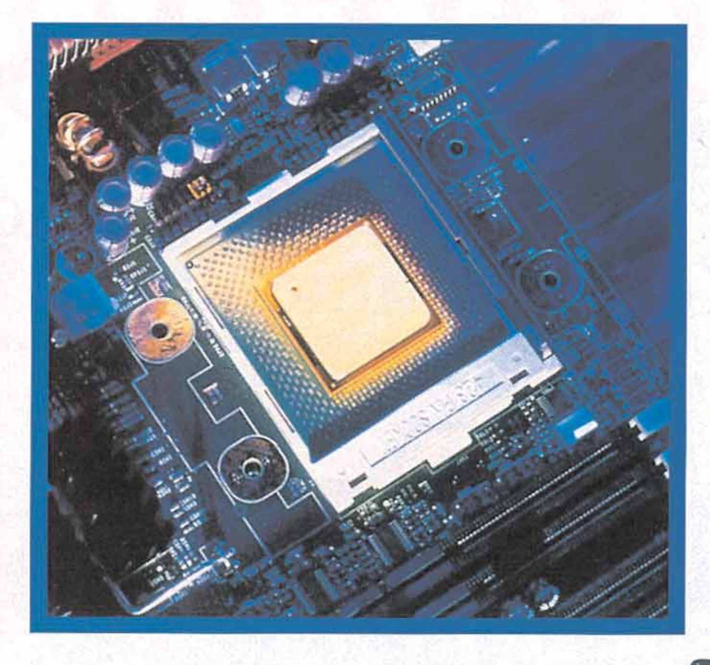
Belkin acaba de presentar el ratón MiniScroller. Pensado para los que viajan, su reducido tamaño aporta movilidad, pero sin descuidar las prestaciones, pues la precisión del scroll es perfecta e incorpora dos botones y una rueda. Se vende en conexión USB y PS/2.

Toshiba, una de las compañías más comprometidas en el sector de las unidades de lectura/grabación, vuelve a liderar el segmento con el DVD-ROM SD-M1502, con interfaz ATAPI y velocidad de lectura de 16x en DVD y 48X en CD-ROM.

El disco duro Barracuda 180 de Seagate Technology es la primera unidad en alcanzar los 180 Gigabytes de capacidad. Con una velocidad de rotación de 7 200 RPM e interfaz Ultra160 SCSI, integra una memoria caché de 16 MB.

Memorex va a comercializar estas navidades un pack de 50 CD-R de 700 MB que vendrá acompañado de una torre para su almacenamiento y de una edición limitada del software eJay, una combinación de los tres programas de composición Dance eJay, HipHop eJay y Rave eJay, mezcladores de audio multipista.

Pioneer revoluciona el sector del almacenamiento multimedia con la primera unidad que combina la grabación de los formatos DVD-R, DVD-RW, CD-R y CD-RW. W. capacidad de grabación en DVD-R/RW es de 4.7 GB por cada cara, con una velocidad de 2X.



Intel Pentium 4

Ya se encuentra en los canales de distribución y para los integradores el nuevo procesador de Intel, el **Pentium 4**. Su lanzamiento se ha adelantado ante la pérdida de cuota de mercado que Intel esta sufriendo frente al **Athlon de AMD**.
Fabricado con tecnología de **0.18 micras**, el Pentium 4 supone un paso de gigante en las prestaciones de la CPU para compatibles, mucho mayor del que se produjo entre el Pentium II y el Pentium III. El Pentium 4 dispone de la nueva arquitectura **NetBurst**, la primera microarquitectura totalmente nueva desde que se anunciara la arquitectura P6 con el Pentium Pro de 1995. Esta microarquitectura incluye la tecnología **Hyper Pipelined**, que duplica las prestaciones del núcleo del procesador y la escalabilidad de su frecuencia. Igualmente, dispone del **Motor de Ejecución Rápida**, que hace funcionar las unidades de lógica aritmética a dos veces la frecuencia del núcleo del procesador. El **bus frontal** del sistema del Pentium 4 funciona a 400 MHz. Las primeras unidades están disponibles a velocidades de **1.4 y 1.5 GHz**.
La plataforma para el nuevo Pentium 4 será el chipset Intel850, con bancos de memoria dual **RDRAM** que alcanzarán una tasa de **transferencia de 3.2 GB/s**. Los principales fabricantes de placas base ya disponen de modelos con el Intel850.
Más información: www.intel.es

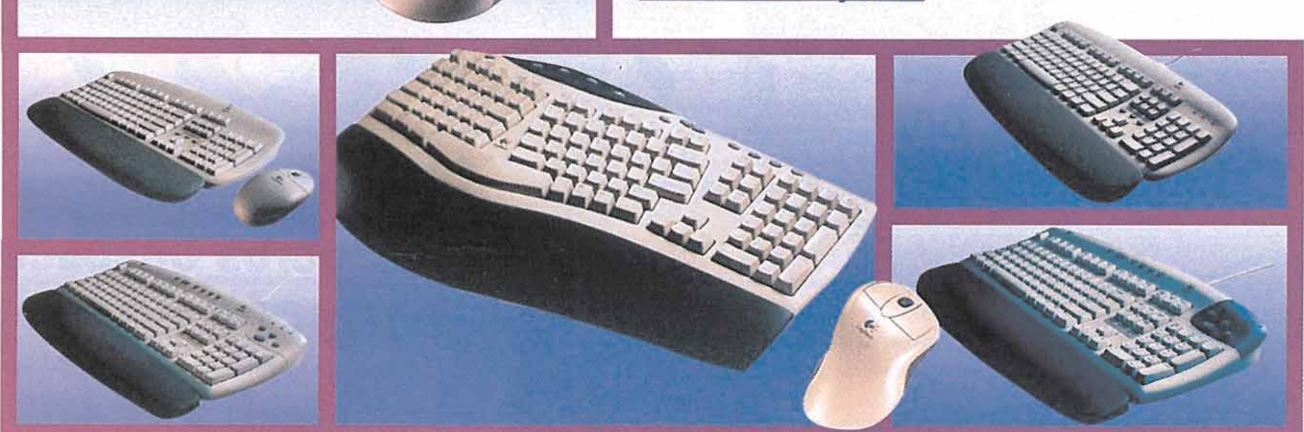
Métete un PC en el bolsillo

Hewlett Packard ha presentado el PC de bolsillo **HP Jornada 720**. Dispone de una pantalla LCD en color de 6,5 pulgadas con resolución VGA. Como procesador integra el **StrongARM SA1110 de 32 Bits** a una velocidad de 206 MHz, acompañado de **32 Mb** de memoria **SDRAM** a 51 MHz. En la memoria ROM está instalado el sistema operativo Windows for HandHeld PC 2000 en su versión 3.0, así como las versiones pocket de Microsoft Office, Outlook y Explorer y otras aplicaciones multimedia. Dispone de un **módem interno a 56 Kbps** con norma v.90. Para ampliaciones y periféricos cuenta con ranuras para tarjetas **PC Card** de tipo II y **CompactFlash** de tipo I, un **puerto serie RS232C**, un **puerto de infrarrojos** y puerto de módem. Y para las funciones multimedia viene equipado con altavoz y micrófono, conector estéreo de audio y un grabador de voz. Un portatil bastante completo y de un tamaño que resulta espectacular. Irresistible.
Más información: www.hp.es



Teclados para arrasar en internet

Logitech ha renovado su familia de teclados. La serie **Cordless** de teclados inalámbricos, compuesta por los modelos **Cordless Desktop iTouch, Cordless Desktop Pro** y **Cordless Desktop**, presenta un nuevo diseño, con teclas adicionales para Internet y multimedia. También se ha producido una actualización del diseño de los modelos iTouch Keyboard, Internet Keyboard y Deluxe Access Keyboard. En concreto, el teclado Internet Keyboard incluye botones que permiten reproducir un CD, MP3 y ver películas de DVD. Todos los teclados vienen con el software iTouch.
Compatible: PC Windows 98/00/Millenium, USB.
Más información: www.logitech.com



PS2. PRESENTE Y FUTURO

PlayStation 2 ya está aquí. Y sus primeros juegos. Y, tras toda la controversia, las dudas, rumores y demás que se han generado sobre la máquina, al menos es ya posible decidir si lo que se había hablado se ha cumplido en su totalidad, o si aún queda mucho para que PlayStation 2 explote todo su potencial.
De momento todo apunta a que aún queda mucho por recorrer, y que a programadores y diseñadores les queda todavía una buena temporada de "pelearse" con la máquina, lo que corrobora muchas de las especulaciones sobre el, tal vez, precipitado lanzamiento de la consola.
Para aclarar algunas de las dudas existentes y arrojar algo más de luz, Micromanía ha charlado con Phil Harrison, vicepresidente de Sony Computer Entertainment en Europa, y encargado del área de desarrollo de juegos en el viejo continente.

Hablamos con...
Phil Harrison
Vicepresidente de Desarrollo para Europa de Sony Computer Entertainment

EVOLUCIÓN Y REV

Sony busca un nuevo modo de hacer juegos

MICROMANIA: Se dice que PlayStation 2 es un sistema para el que resulta bastante complejo desarrollar juegos. Según Sony todo se reduce a que una tecnología tan nueva y revolucionaria como la de esta nueva consola exige nuevos métodos de diseño de programación y de afrontar el hardware, lo que habéis venido denominando "Emotion Synthesis". ¿Podrías explicar con detalle en que consiste este tipo de desarrollo? ¿Qué es, exactamente, el "Emotion Synthesis"?

PHIL HARRISON: *Existen, básicamente, dos métodos de desarrollo hoy día: Transformación y Síntesis. Y las diferencias básicas entre ambos son notables y complejas (Ver recuadro adjunto).*

MM: Pero parece que Sony se está olvidando de algo que fue una de las grandes bazas para el éxito de PlayStation: la facilidad y sencillez de programación y

POTENCIA JUSTIFICADA

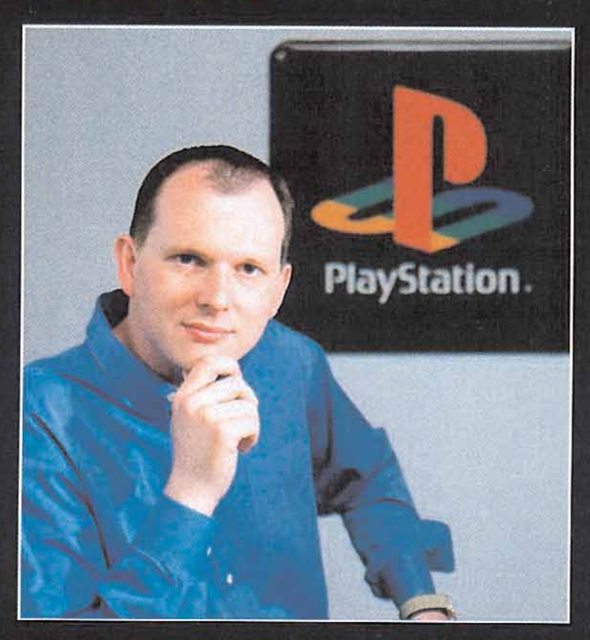
TRANSFORMACIÓN

Todos los datos procesados por el hardware se encuentran predefinidos. Por ejemplo, los modelos 3D de un gráfico, las animaciones de un personaje o los efectos de sonido se diseñan previamente por el equipo de desarrollo y después se almacenan en memoria. Luego, se "transforman" y presentan en tiempo real. Esto quiere decir, en la práctica, que el modelo 3D se genera y mueve según la posición de cámara y las acciones realizadas por el usuario, siempre según unos datos definidos. Los resultados suelen ser bastante buenos pero la limitación es que TODO lo que hay en el juego, está basado en datos predefinidos. Esto implica que la experiencia del jugador se verá limitada según la cantidad de datos introducidos. Este método de desarrollo es el que se ha venido manteniendo en los últimos 20 años.

SÍNTESIS

Aquí es donde se parte de las habilidades y herramientas desarrolladas para el método de Transformación y después se afronta un nuevo sistema. En la Síntesis todo el contenido se crea en tiempo real gracias al hardware, basado en una serie de datos y reglas definidos por los diseñadores del juego. A menudo, se habla de este método como algoritmos procedimentales (o procedurales). Os daré unos ejemplos para aclararlo. Imaginad que se quiere colocar un árbol tridimensional en una parte del escenario de un juego. Siguiendo el método de Transformación, se crea un modelo 3D del árbol y se coloca donde se quiera. Pero todos los árboles del juego serán iguales. Exactamente iguales, lo que es muy poco realista. Según el método de Síntesis, se pueden definir los parámetros según los cuales un árbol crece y se desarrolla, mediante complejas fórmulas matemáticas, de modo que, en la práctica, en el juego se verán árboles, y todos se reconocerán como tales, aunque no todos serán exactamente iguales. Otro ejemplo es lo que yo llamo "El Problema del Gato". Según el método de transformación, si quieres colocar un gato en tu juego, debes definir la forma del animal en 3D y luego crear animaciones para el modelo diseñado. Las reglas que sigan estas animaciones han de ser sencillas, para obtener la máxima variedad posible; sería bastante estúpido tener un gato que no se moviera como tal, por haber creado una serie de animaciones muy pobres o muy escasa. Pero resultará casi imposible dise-

PHIL HARRISON. EL HOMBRE SONY

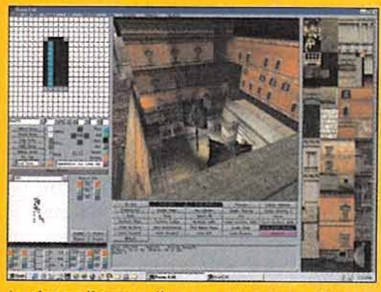


Justo durante la celebración del pasado ECTS se supo que Juan Montes, a la sazón vicepresidente de Sony Computer Europa y máximo responsable de desarrollo en PlayStation para el viejo continente, abandonaría la compañía para entrar en un mercado algo distinto, aceptando un puesto en el staff ejecutivo de Motorola.
Entonces, aún no estaba claro quién ocuparía el puesto de Montes, uno de los "clásicos" de la compañía, involucrado en el proyecto PlayStation desde los comienzos. Pero claro, ¿quién mejor para sustituirlo que otro "clásico"?
Phil Harrison fue el primer empleado de Sony asignado al proyecto PlayStation, cuando comenzó a tomar forma en Europa, en 1993, encargándose, entre otras tareas, de presentar la nueva tecnología a "third parties" y compañías. Tras ello, se encargó de coordinar algunos equipos de desarrollo, como los responsables de las series de juegos «Total NBA» tras lo que, en 1996, aceptó el puesto de vicepresidente de Investigación y Desarrollo y relaciones públicas con las compañías, en Sony Computer America.
Tras cuatro años de trabajo al otro lado del charco, Harrison vuelve a sus orígenes, en sustitución de Juan Montes, puesto en el que lleva trabajando desde el pasado 1 de Noviembre.

PERO... ¿QUÉ DEMONIOS ES "EMOTION SYNTHESIS"?

Toda la gran sofisticación tecnológica que es el corazón de PlayStation 2, y que muchos desarrolladores siguen insistiendo en que ofrece una enorme dificultad para trabajar con la máquina, es lo que deriva en lo que Sony denomina "Emotion Synthesis". Pero, ¿qué es "Emotion Synthesis"? Como cualquier obra de ingeniería informática, PlayStation 2 es una máquina que trabaja, en su base, con operaciones matemáticas. Sin embargo, el modo de afrontar estas operaciones es lo que diferencia la tecnología de PS2 de cualquier otro procesador incorporado en consolas u ordenadores. Todos esos grandes problemas que parecen encontrarse los programadores derivan, aparentemente, de uno de los aspectos mejor identificados del diseño de los procesadores de PS2: los cuellos de botella. No se trata tanto de que PS2 tenga problemas reales, sino de que su arquitectura es radicalmente distinta a otra, y su método de trabajo exige reglas distintas.
Al parecer, aunque no está totalmente verificado, esto se debe a cómo PS2 trabaja con las memorias caché de datos e instrucciones. Micromanía solicitó a Sony, hace tiempo, datos técnicos al respecto sobre cómo estaba diseñada la arquitectura del Emotion Engine y el Graphic Synthesizer, así como las Vector Unit de PS2. Por desgracia, parece que Sony Japón era algo más que reticente a proporcionar a la prensa datos concretos sobre la arquitectura de la máquina, con lo que, de momento, no podemos sino especular al respecto.
Todo se basa en sistemas de diseño y metodología de algoritmos para trabajar con cachés y anchos de banda que, según esta teoría, podrían estar diseñados justo al contrario de los usados en los procesadores de otras máquinas. Al parecer, podría tratarse de un conflicto entre lo que se ha venido denominando "aplicaciones estáticas" (tipo PC) y "aplicaciones dinámicas" de datos (teorizado para procesadores futuros, por diversos matemáticos y físicos, en el ámbito internacional), donde algoritmos simples de pocas instrucciones gestionan una cantidad de datos enormes (primer caso) o donde algoritmos complejos de muchas instrucciones gestionan pocos datos (segundo caso), lo que implica arquitecturas muy distintas en el hardware, y diseños de sistemas prácticamente opuestos.
Lo que vendría a equivaler, en pocas palabras, en que Sony ha sido la primera (y de momento, única) compañía en poner en práctica diversas teorías en la evolución de diseños de hardware basados en aplicaciones de gestión de datos dinámicas, con PlayStation 2; y se augura que el PC, dentro de pocos meses, comenzará también a evolucionar en este mismo sentido, hacia una nueva metodología de diseño en hardware y software.
Si queréis profundizar algo más en este sentido, Micromanía recomienda un vistazo a un excelente artículo, muy ameno, publicado en Internet, de la revista Ars Technica, en la siguiente dirección:
http://www.arstechnica.com/cpu/2q00/ps2/ps2vspc-1.html
donde también se incluye un apéndice de bibliografía en el que se pueden encontrar referencias a obras tan interesantes como la de Keith Diefendorff y Pradeep K. Dubey, "How Multimedia Workloads Will Change Processor Design".
Eso sí, está completamente en inglés, pero merece la pena.

OLUCIÓN


Los desarrollos con editores, y estructuras y datos ya generados, forman el método de transformación.


La síntesis usa algoritmos complejos, y simula efectos y física, o genera gráficos, con muy pocos datos.

ñar todas las posibles animaciones de ese gato. Ahora bien, con el método de Síntesis, se definirían todas las reglas que hacen de cualquier objeto o personaje lo que es, pudiendo después iterarse en número infinito. Siguiendo con nuestro gato, definiremos algunas reglas siguiendo una jerarquía: a los gatos les gusta comer, beber y dormir. Cazan ratones, pero temen a los perros... Podemos hacer que algunas de estas reglas se combinen de un modo u otro, así que a lo mejor podemos dar una orden a nuestro gato mientras está jugando o tomando el Sol, y cuando la cumpla (dependiendo de si hay un perro cerca o no) volverá a seguir con su vida. Todo esto implica que un sistema realmente complejo y realista de comportamiento se puede construir con pocos datos, según las nuevas tecnologías del hardware. "Emotion Synthesis" es donde la experiencia de juego es tan plena y satisfactoria que crea una respuesta emocional en el jugador (miedo, terror, tristeza, ansiedad...). Exactamente igual que si se estuviera leyendo un libro o viendo una película. Esto quiere decir que, en el futuro, los juegos serán más un arte que una ciencia. Todo el proceso de Síntesis precisa de unos enormes recursos en cálculo matemático con operaciones de números en coma flotante, y el Emotion Engine es el más rápido procesador existente para estos cálculos. Unas tres veces superior a un Pentium III. Finalmente, debo decir que PlayStation 2 NO es un formato para el que resulte complicado desarrollar juegos. (P.H.)

desarrollo. Muchos desarrolladores, además, se quejan de una falta considerable de herramientas, aplicaciones y middleware, por parte de Sony. ¿Qué hay de cierto en esto?

P.H.: *No, eso no es cierto. PlayStation 2 posee más y mejores herramientas de diseño y desarrollo de las que existían en PlayStation. Actualmente hay como unas cien aplicaciones distintas destinadas a tal efecto, y muchas compañías están creando sus propias herramientas. Y no es cierto que PS2 sea complicada para trabajar. Si lo fuera, no habríamos tenido tantos juegos disponibles en el lanzamiento de la máquina.*

MM: En todo caso, parece que los recursos necesarios (técnicos y humanos) para desarrollar juegos en PlayStation 2 son mucho mayores que los necesarios para PlayStation. Debido a esto, y a la dificultad que muchos desarrolladores arguyen que la máquina posee, sobre todo los equipos pequeños, PlayStation 2 es un formato con el que no pueden afrontar diseñar un juego. ¿Existe alguna estrategia de Sony para ayudar a todos estos equipos y que puedan entrar también en el negocio de PlayStation 2?

P.H.: *Tampoco creo que eso sea totalmente cierto. Sólo hay que mirar los hechos actuales. La práctica totalidad de compañías y equipos de desarrollo existentes están apoyando en mayor o menor medida a PlayStation 2. Existen unos 400 juegos en desarrollo, en estos momentos, y habrá unos cincuenta disponibles, sólo en Europa, en los próximos tres meses. Este es el mayor número de apoyos y juegos que una consola ha tenido JAMÁS. Cada nueva máquina que apareee en el mercado ofrece sus propios retos y desafíos a la hora de diseñar juegos y aún llevará algún tiempo a los desarrolladores resolver todos los problemas. Y desde luego estamos seguros de que las compañías y desarrolladores están contentos con la máquina, puesto que de otro modo los resultados no serían tan buenos como los que se están obteniendo. Si miramos hacia el futuro, cuando todos los secretos de la nueva tecnología se hayan descubierto, y se puedan afrontar proyectos más complejos, veremos juegos realmente alucinantes.*



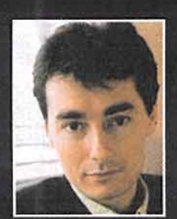
Phil Harrison: "PlayStation 2 NO es un formato para el que resulte complicado desarrollar juegos."



Jason Kingsley (Rebellion): "Conseguir resultados (en PS2) que expriman el verdadero potencial de la máquina se convierte en algo más que un simple desafío para el programador. Se trata de un hardware que nos hace volver a la antigua escuela de trabajos con código a muy bajo nivel (...) para gente metida en tareas técnicas que esté acostumbrada a trabajar de otro modo, va a ser realmente complicado."



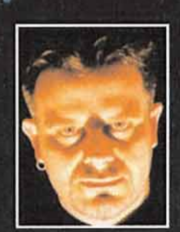
Glenn Corpes (Lost Toys): "(PS2) es muy potente, aunque no tan avanzada sobre el PC como lo fue PlayStation en su día. Además, va a pasar mucho tiempo antes de sacar todo el rendimiento a un hardware tan complejo. Resulta irónico que hace cinco años fuera Saturn el monstruo sofisticado trabajando con procesadores múltiples, mientras que PlayStation era la sencillez personificada para juegos en 3D."



Chris Gibbs (ATD): "...aunque PlayStation 2 ofrece gran potencial es terriblemente compleja para trabajar, pero cuenta con un buen futuro al existir muchos títulos en desarrollo."



Brian Woodhouse (Bizarre Creations): "Sobre PlayStation 2 parece que su principal problema es la dificultad que ofrece para programar, aunque se trata de una máquina excelente y de gran potencial."



Tom Putzki (Phenomedia): "PlayStation 2 parece fantástica, pero la programación exige conocer muchos trucos y resolver algunos problemas técnicos, además."



John Chasey (I.O.): "PlayStation 2 promete un gran potencial, pero hay que ver cuántas compañías se podrán permitir el esfuerzo, tiempo e inversión necesarias para lograr productos de calidad."



Gavin Cheshire (S. Dreams): "PlayStation 2 ofrece una tecnología maravillosa, pero programar para esta máquina es algo verdaderamente complejo y exige demasiadas horas y equipo humano. Me preocupa bastante la estrategia que siga Sony para la edición de títulos, pues crear juegos en PlayStation 2 no parece totalmente rentable, debido a los costes que exige en producción, lo que puede hacer que su catálogo se reduzca de manera dramática."



Dene Carter (Big Blue Box): "La máquina posee un gran potencial, pero es un verdadero reto programar para ella."



Fiona Sperry (Criterion Studios): "De momento (PS2) es un sistema bastante complicado para trabajar, pero lo que se ha visto hasta ahora es sólo la punta del iceberg."



¿ES PS2 MÁS QUE UNA CONSOLA?

MM: Otro de los aspectos relacionados con PS2 que más están llamando la atención es que parece que Sony tiene en mente vender la máquina no sólo como una consola, sino como un sistema multipropósito dirigido a aplicaciones alternativas. Por ejemplo, se dice que en Japón muchos de los usuarios que han comprado una PlayStation 2 la utilizan únicamente para ver películas en DVD. ¿No son los juegos, acaso, el principal objetivo de Sony con PS2?

P.H.: *El principal objetivo es el entretenimiento electrónico lo que, a día de hoy, se traduce en juegos. Los juegos, además, seguirán siendo el principal objetivo de Sony en el futuro. Sin embargo, con el tiempo, la adición de la conexión a Internet, la banda ancha, etc. harán que esa definición de entretenimiento vaya cambiando para aceptar otras posibilidades que irán desde películas hasta música y a comunidades online. El que PS2 sea también un reproductor de DVD no es muy significativo realmente, al menos para mí. Recuerdo que cuando PlayStation apareció, también se decía que podía servir como soporte para CD de audio.*
A día de hoy el DVD parece muy importante, pero en poco más de un año el DVD se hará tan popular que habrá distintos aparatos que lo usarán en el hogar como soporte principal de información.

El futuro es más apetecible que el presente, al menos para Sony. La incorporación de los conectores USB puede ser un buen ejemplo.

MM: Tras el primer anuncio que Sony hizo de PlayStation 2, su diseño y su lanzamiento, parece que se ha cambiado la estrategia de comunicación, dirigiéndose hacia un número más habitual de pequeñas noticias sobre distintos aspectos de la máquina: la disponibilidad de un disco duro, las conexiones a banda ancha, etc. ¿Por qué Sony no desveló todos estos datos cuando PlayStation 2 se hizo oficial? Parece como si Sony, en lugar de mostrar todas sus cartas, estuviera esperando al siguiente movimiento de la competencia, como Microsoft con Xbox, para anunciar algo similar.

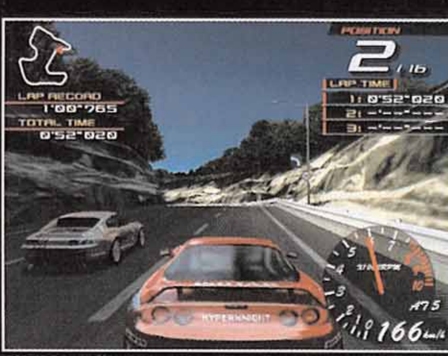
P.H.: *¡Eso tiene una explicación muy sencilla! Este es un mercado extremadamente competitivo, así que no queremos desvelar toda nuestra estrategia de golpe. Pero puedo asegurar que desde el principio hemos tenido todos los datos y diseños en mente, así que no puedo decir que la estrategia haya cambiado un ápice.*

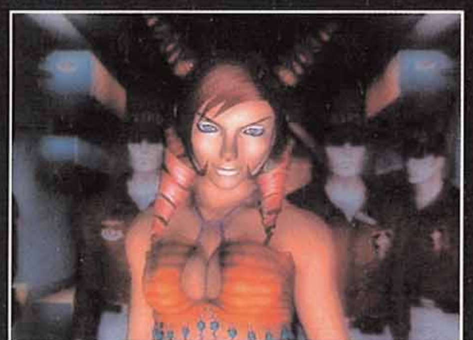
MM: ¿Qué nos puedes contar sobre las posibilidades online de PS2? A día de hoy, Sony sigue sin revelar un modelo definitivo de conexión y servicios online según los distintos mercados donde aparecerá la máquina.

P.H.: *Pero lo haremos. La banda ancha es nuestro objetivo principal a más largo plazo, aunque reconocemos que la tecnología necesita su tiempo para que esté lo bastante extendida en los distintos mercados. Ello se debe a que también tenemos en mente otras opciones de conexión, como los sistemas inalámbricos y móviles. En Europa es especialmente importante, porque la tecnología "wireless" está muy avanzada y asentada a nivel global, y muy pronto se llegará a velocidades de transmisión superiores a 2 Mbps. Habrá algo realmente muy importante y atractivo respecto a los juegos en este sentido.*

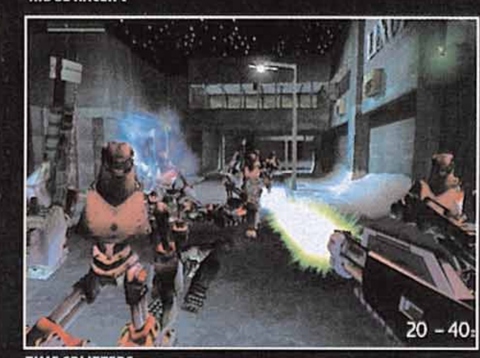

GRAN TURISMO 3


METAL GEAR SOLID 2


RIDGE RACER V


THE BOUNCER


THE GETAWAY


TIME SPLITTERS

Phil Harrison coincide con Micromanía en que determinados títulos, como «Metal Gear Solid 2», «The Getaway» o «Silent Hill 2» serán los que empiecen a mostrar el verdadero potencial de PlayStation 2, aunque otro juegos, como «Time Splitters» o «Ridge Racer V» también merecen la calificación de excelentes, por parte del vicepresidente europeo de desarrollo de Sony Computer. En todo caso, y pese a «Gran Turismo 3», parece que Phil sí está convencido de que juegos de coches, hay unos cuantos.

JUEGOS, PRESENTE Y FUTURO

MM: Sony siempre ha tenido fama por sus exigentes controles de calidad. ¿Ocurrirá lo mismo con PS2? A día de hoy, parece que muchos títulos disponibles para la consola se basan en géneros muy concretos: coches, deportes...

P.H.: *Por supuesto que mantendremos unos controles de calidad a un nivel de exigencia similar o más elevado, puesto que debemos asegurarnos de que todo funciona bien y no queremos encontrarnos con problemas (como tiene el PC). No niego que actualmente existen muchísimos juegos de coches para PS2, aunque con títulos como «Gran Turismo 3», «Formula 1», «Ridge Racer V», etc. no me puedo quejar.*

MM: ¿Cuándo crees que PS2 empezará a mostrar juegos que aprovechen el potencial de la máquina, como «MGS 2», «Silent Hill 2», «The Getaway», etc.?

P.H.: *Muchos de los actuales proyectos en desarrollo, que aún no han sido desvelados, son títulos que os aseguro que os dejarán petrificados. Puedo asegurar que hay bastantes juegos de calidad en preparación, y que se convertirán en una gran tentación como para gastarse un montón de dinero en comprarlos todos...*

MM: Pero muchos de los actuales juegos disponibles son continuaciones de continuaciones, como los títulos de EA Sports, Namco, etc. ¿No estaba previsto que apareciera ninguno de estos nuevos y revolucionarios títulos en el lanzamiento de la consola? ¿Se trata, quizá, de los problemas de desarrollo que arguyen muchas compañías?



Phil Harrison:

"El que PS2 sea también un reproductor de DVD no es muy significativo realmente, al menos para mí. Recuerdo que cuando PlayStation apareció, también se decía que podía servir como soporte para CD de audio.
(...)
A día de hoy el DVD parece muy importante, pero en poco más de un año el DVD se hará tan popular, que habrá distintos aparatos que lo usarán en el hogar como soporte principal de información."

Sony Computer Entertainment (Nota de Prensa):

Entretenimiento en DVD

La función de reproducción del formato "Digital Versatile Technology (DVD)" se incorpora de manera estándar en el hardware de PlayStation 2, permitiendo a los usuarios disfrutar de todas las ventajas de un formato que ofrece entretenimiento cinematográfico con la más alta calidad disponible. Los usuarios se beneficiarán también de una multitud de opciones exclusivas para DVD, como comentarios de los directores, entrevistas con los actores, documentales sobre la filmación de la película o sobre las técnicas empleadas en los efectos especiales, y selección de escenas, entre otras.
Según la última investigación llevada a cabo por Screen Digest, en 1999 se vendieron 1.1 millones de reproductores de vídeo DVD en Europa occidental. Esto representa un impresionante aumento del 419% con respecto a 1998, y significa que, en la actualidad, el total de reproductores de vídeo DVD instalados en Europa occidental asciende a 1.4 millones.
Como promedio, cada hogar adquirió 12 títulos DVD en 1999, generando un gasto total de más de 450 millones de dólares EE UU.
El lanzamiento de PlayStation 2 hará que la venta de DVD se dispare aún más; para finales de 2001, las predicciones de gasto en el mercado de consumo de Europa occidental se sitúan por encima de los 2 400 millones de dólares EE UU.
En el futuro, las características y la funcionalidad del reproductor DVD podrán mejorarse gracias a actualizaciones del "firmware" de PlayStation 2, por el simple procedimiento de cargar un nuevo programa desde los discos de actualización. Esta función de actualización del firmware hace posible además que el sistema de entretenimiento en ordenador PlayStation 2 evolucione para adaptarse a aplicaciones digitales futuras: otra valiosa característica de PlayStation 2.



P.H.: *Casi todas las compañías han hecho un esfuerzo en diseñar el mejor juego posible para el lanzamiento, manteniendo también una tendencia comercial. Si nos fijamos en «Tekken Tag Tournament» se ve cómo existe una evolución respecto a los juegos de PlayStation. Me encanta el detalle que posee la hierba de algunos escenarios y como se mueve cuando los personajes pelean. Otro título muy interesante es «Madden NFL Football», de EA Sports. ¿A quién le importa que una serie tenga 10 años de antigüedad cuando existen juegos tan buenos? Pese a todo, hay títulos originales: «SSX», «Time Splitters», «Smuggler's Run», «The Bouncer»... y todos son geniales.*

MM: Ya que los juegos desarrollados en mercados específicos suelen ser importantes de cara al éxito de la consola en los mismos, ¿os basaréis en un puñado de equipos internos o estáis buscando nuevos equipos en otros países?

P.H.: *Somos muy afortunados de contar con cinco equipos propios en Europa. Tenemos también contratos con equipos en Francia, Holanda, el Reino Unido, etc. pero esperamos contar con equipos y compañías en España, Alemania, etc.*

MM: ¿Habrá algún cambio en la política de royalties que Sony ha tenido en PlayStation? ¿Seguirá toda la duplicación de CD y DVD en manos de Sony?

P.H.: *La estrategia de royalties será básicamente la misma que con PlayStation, lo que permitirá acogerse a distintos precios en el producto, dependiendo de su comercialidad y nivel creativo. La manufacturación seguirá siendo realizada por Sony, para asegurar la calidad y minimizar los efectos de la piratería.*


2.995 PTAS
NUEVA VERSIÓN
el CD-ROM de los juegos
Más de 250 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.
2.995 PTAS
NUEVA VERSIÓN
el CD-ROM de los juegos MAX DELUXE
Otros 300 alucinantes juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.
NEWSOFT
2.995 PTAS
NUEVA VERSIÓN
el CD-ROM de los juegos 3D
Los mejores juegos 3D del mundo, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.
2.995 PTAS
NUEVO
el CD-ROM de los juegos Freeware
Más de 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.
¡Ya no tendrás que grabar en tu disco duro cientos de ficheros y subdirectorios para después borrarlos!
2.995 PTAS
NUEVO
la CAJA de los juegos más de 5.000 juegos
La mejor y más extensa recopilación de juegos de la historia. Más de 5.000 juegos para que nunca se te acabe la diversión.
2.995 PTAS
NUEVO
la CAJA de los juegos 3D
3 CD-ROM cargados de juegos en 3 dimensiones y miles de nuevos niveles.
2.995 PTAS
NUEVO
la CAJA de los juegos COMPLETOS
Impresionante colección de juegos completos. Con nuevos niveles nunca antes vistos.
NEWSOFT
2.995 PTAS
NUEVO
la CAJA de los juegos para Palm
La única y más completa recopilación de juegos para Palm
WWW.NEWSOFT.ES
NEWSOFT

LAS MEJORES COLECCIONES DE JUEGOS

2.995 PTAS — NUEVO





Otros 300 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.



2.995 PTAS — NUEVO



Otros 200 alucinantes juegos Shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

NEWSOFT

2.995 PTAS — NUEVO



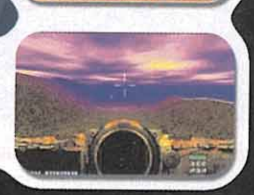






Nueva colección con otros nuevos juegos 3D, listos para jugar desde el cd-rom. Y también, más de 5.000 nuevos niveles.





2.995 PTAS — NUEVO

el CD-ROM de los juegos Freeware 2

Otros 150 alucinantes juegos Freeware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM.

Teléfono de atención al cliente: 902 414 414



CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA



7.495 PTAS — NUEVA VERSIÓN



Más de 100 juegos Completos totalmente en castellano.
No ocupa sitio en el disco duro.
No hay que perder tiempo en instalar nada.

Todos los juegos funcionan desde el cd-rom.
Juegos de acción, arcade, aventura, puzzles, habilidad, y un largo etc.





2.995 PTAS — NUEVO

25 juegos VOL. 1

25 juegos completos totalmente en castellano.

2.995 PTAS — NUEVO



Todos los juegos funcionan desde el cd-rom.
Sólo tienes que introducir el cd en el lector y jugar.

2.995 PTAS — NUEVO



A LA VENTA EN QUIOSCOS, TIENDAS DE INFORMÁTICA Y GRANDES ALMACENES

Por: Penélope Labelle

Vigésimo segunda reunión de ésta que es vuestra sección. Desde luego, os tenemos que dar la bienvenida a un nuevo milenio, algo que a lo largo de la historia pocas personas han podido vivir. Pero en fin, aquí estamos para dar paso a vuestra líder de equipo.

Bienvenidos al nuevo milenio

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Sí, la verdad es que razón no le faltan a esas palabras, pues comparando la de miles de millones de personas que han vivido a lo largo de toda la Historia, la verdad es que somos pocos los que vamos a vivir un cambio de milenio. Pero no nos desviemos de los temas que mes tras mes nos acercan a todos a través de esta sección.



Quake 3

DUDAS RESUELTAS

Nuestro amable amigo Manuel ha decidido ayudar a aquellas dos chicas que hace un par de números preguntaban sobre cómo pasar de un determinado lugar en «Tomb Raider IV». Pues bien ahí va la solución: se trataba de que, una vez matado al caballero, obteníamos una gema con la que abríamos una puerta y tirábamos de una cadena permitiendo así abrir una puerta submarina pero, ¿cómo llegamos a esa puerta? Pues bien se trata de aprovechar una de las nuevas habilidades de Lara que no es otra que la capacidad de abrir trampillas del suelo. Así, una vez hemos tirado de la cadena, subimos hasta la sala donde hay dos ruedas dentadas girando, y bien a la izquierda o a la derecha hay unas zonas donde hay que esquivar una cadenas que se balancean hasta que llegamos a una habitación donde hay una trampilla en el suelo. Colocándonos delante de ella y pulsando la tecla Control, Lara la abrirá.

Da gusto descubrir cómo determinadas personas se preocupan por resolver las dudas de los demás, como nos lo ha demostrado Manuel con su e-mail, esperemos que cunda su ejemplo.

ACTUALIZACIÓN A LA CARTA

Unai nos pregunta, también vía e-mail, qué es lo que tiene que hacer con «Half-Life» para poder actualizarlo. Bien, pues en el número 66 de Micromanía, en el CD que se incluye con la revista, resulta que metimos un especial de actualizaciones para dicho juego, desde la primera, hasta la última que había en aquella ocasión (de eso hace más de medio año). Así que aquí se te podría acabar el problema de la actualización (donde se daban las conversiones a la versión 1.016 desde las v.1.015, v.1.013, v.1.009, y desde la v.1.005 a la v.1.100 y desde la v.1.016 a la v.1.100), siempre y cuando no hubiera salido ninguna otra versión posterior, cosa que no ha sido así, pues ya existen actualizaciones hasta la versión 1.104. Lo único que tendrías que hacer es llamar o escribir al departamento de suscripciones pidiendo dicho número. Pero ahí no acaba la cosa, puesto que después de que muchos de vosotros lo pidierais a gritos, por fin metimos la versión beta de «Counter Strike» en el número 69 de esta revista. Para más datos, en el número anterior de Micromanía, ya dimos la versión completa de esta fabulosa y exitosa modificación, así que ya sólo te queda hacerte con estos números para conseguirla.



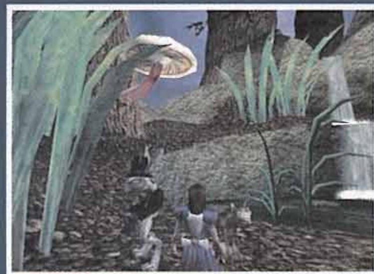
Igualmente, os recomiendo a todos que siempre que tengáis problemas de este tipo acudáis a la sección de CDManía, pues en ella, además de las demos más ac-

Acción frenética

Blade

Evidentemente, después del chasco que nos llevamos el mes pasado al saber que Codemasters, distribuidor mundial de «Blade», nos lo retrasaba, no podíamos más que esperar a que otra sorpresa surgiera de entre las cenizas de la desilusión. Y ésta no ha podido ser otra que «Quake 3. Team Arena», del que los chicos de Id Software soltaron una demo a finales del mes pasado para que todos los adictos a este programa empezaran (incluida yo) a babear por el título que nos espera. Aún así, y a tenor de lo visto en la demo publicada, parece ser que en esto de los arcades 3D y los diferentes modos de juego multiplayer está todo dicho, aunque siempre puede saltar la sorpresa. De todas formas, y al igual que pasa con «Unreal Tournament», afortunadamente tenemos diferentes modificaciones de ciertos juegos que les hacen más duraderos, más divertidos, haciendo que el juego en sí nunca llegue a estar muerto. Y si no, que se lo pregunten a «Half-Life», y sus exitosas modificaciones, o las miles que tuvieron las dos partes anteriores de «Quake», y así con otros muchos, lo que nos da una idea de lo que realmente es capaz de hacer el una determinada "alteración" de un programa. Así, y dado que parece que nadie ya se atreve a innovar dentro de este sector, ¡larga vida a las modificaciones!

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección:
ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***


ALICE


DEATH

GIANTS


GUNMAN

En la Boca del Volcán

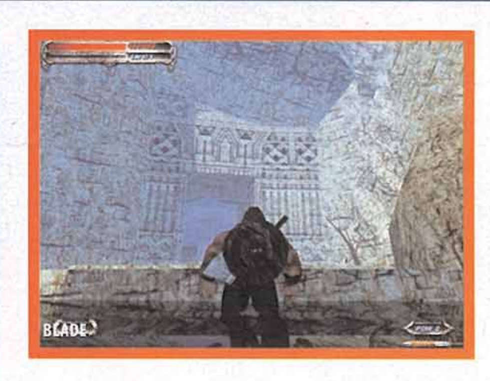
Como cada año, muchas han sido las salidas a la luz de títulos esperados, unos más que otros, para después llegar a una situación de paz total después de estas ajetreadas últimas Navidades del milenio.
Por si alguno se ha quedado en Babia durante el mes de Diciembre, sólo decirle algunos de los títulos que ya tiene disponibles, por si acaso quiere hacer una carta nueva a los Reyes Magos, o modificar la que ya está hecha.
Sierra, aprovechando el filón de «Half-Life», nos ha ofrecido «Gunman», un programa que utiliza en su máximo esplendor el engine de su antecesor para sacarle todo el jugo y ofrecernos una aventura con dinosaurios. Además, también hay que decir de Sierra se ha hecho con los derechos del desarrollo de un juego basado en la película "Gladiator", ahí es nada, después de una dura lucha por los mismos. Esperemos que hagan un programa susceptible de ser comentado en estas páginas, aunque aún no sabemos muy bien qué es lo que harán.
Para todos aquellos consoleros, afortunados poseedores de una PS2, decirles que «Half-Life» por fin se hará realidad para esta plataforma, después de los miles de inconvenientes que han surgido desde que se hizo público el posible desarrollo de la versión para PS del juego.
También para los amantes de las consolas decirles que no se pueden quedar impasibles ante «Spiderman», un juego que nos brinda la posibilidad de manejar a este personaje de cómic, y en el cual se ha potenciado la jugabilidad y la adicción por encima de todo, amén de estar acompañado de una respetable calidad gráfica fuera de toda duda.
El tercer episodio de «Blair Witch Project» también está en la calle, ofreciendo nuevas aventuras continuación de las dos anteriores.
También tenemos entre nosotros el esperado «Alice», del que tanto se ha venido hablando en lo últimos meses desde que Electronic Arts decidiera hacer pública su presentación. ¿Alguien quiere contar un cuento o preferís vivirlo directamente?
Hay malas noticias ya que LucasArts ha decidido cancelar el proyecto «Obi-Wan» para ordenadores compatibles. Una pena, sobre todo si es que eres un fan empedernido de la saga de "Star Wars".
Por contra, LucasArts también anunció que ha firmado un acuerdo con Sony para la realización de un juego totalmente online basado en su saga, aunque aún no sabemos mucho al respecto. Lo único es que dicen que estará listo para el 2002, aunque ya se sabe...
Por supuesto, tampoco nos podíamos olvidar de «Giants», que ya está casi, casi listo, aunque todo puede variar en unos días, como ya lo demostró el mes pasado «Blade».
Para terminar por este mes, los chicos de Bungie han acabado «Oni», aunque al redactar estas líneas aún no sabíamos cuándo iba a llegar realmente a España. Esperamos ansiosos, después de las altas expectativas que este programa ha levantado entre todos los adictos a los videojuegos.


ONI



Carrusel deportivo

Tal y como anunciaba el mes pasado, o el milenio como prefiráis, EA Sports se ha llevado la palma en cuanto a programas deportivos a la venta actualmente a la venta en el mercado, algo que ya viene sucediendo desde hace bastante tiempo. El caso es que no son los únicos en desarrollar programas basados en diferentes tipos de deportes.
Estamos hablando del prometedor «Pro-Rally 2001», nada más y nada menos que desarrollado íntegramente en España, en Barcelona concretamente, que viene a demostrar, una vez más que en el Sur de Europa sabemos hacer las cosas mejor que en otros muchos países, aunque otra cosa es que nos dejen demostrarlo. Este título nos pone a los mandos de uno de esos poderosos vehículos para hacerlo llegar hasta la meta por una serie de caminos bastante enrevesados (¿he descubierto algo nuevo...?). La cosa está en que los señores de Ubi Soft, padres de la criatura, han sabido plasmar con todo lujo de detalles lo que realmente se siente cuando imitamos a Carlos Sáinz. Velocidad, realismo, calidad gráfica y sonora deslumbrante... Aunque un poco complicado, eso sí. Pero no tengo más que palabras de halago para este producto, que viene a hacer frente a «Rally Championship» y a «Colin McRae Rally». Bien por el software español. Por otra parte, los chicos de Virgin no se quieren quedar atrás en eso que denominamos el deporte rey en nuestro país; nos referimos a «European Super League», un simulador de fútbol que nos permitirá participar en las competiciones europeas y que ya se le puede distinguir cierta calidad. Tampoco podíamos dejar de lado al esperado «Colin McRae Rally 2.0» que ya hizo su aparición hace unos meses para PlayStation, y que ahora llega demostrando la pericia de los chicos de Codemasters en esto de los simuladores de coches. ¿Quién se llevará el campeonato?



tuales y potentes, también ofrecemos multitud de actualizaciones para vuestros juegos preferidos, ya que sois muchos los que aún no disponen de acceso a Internet, o los que, teniéndolo, les va demasiado lento y les resulta muy costoso. Bien, Unai, espero haberte resuelto parte de tus problemas con este fascinante juego, «Half-Life», líder de nuestro Block de Notas.
Por este mes se nos acaba el espacio, así que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

Penelope Labelle

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- Half-Life: CounterStrike
2.- Unreal Tournament 3.- Quake III. Arena
MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- NBA Live 2000 2.- Rally Championship
3.- Fifa 2000



La nueva avalancha de Havas

El pasado mes de Noviembre, Havas Interactive, la compañía que agrupa a estudios como Sierra Studios y Blizzard, nos ofreció la posibilidad de viajar a Estados Unidos para echar un vistazo a sus lanzamientos más importantes que verán la luz el año que viene. Y aquí lo tenéis, un amplio resumen de todo lo bueno que se está cociendo al otro lado del charco...

Después de un viaje de más 11 horas desde el Viejo Continente hasta la famosa ciudad de San Francisco, nos dispusimos a repasar la agenda de presentaciones a las que teníamos que asistir durante toda la semana. Tres ciudades diferentes, muchos juegos por ver y muy poco tiempo para tantas cosas. En la metrópoli de los tranvías y el Golden Gate, nos esperaban dos títulos que darán bastante que hablar. El primero de ellos, «Empire Earth», está siendo desarrollado por Stainless Steel Studios, compañía fundada por Rick Goodman creador del famoso «Age of Empires» de Microsoft. El segundo, «Throne of Darkness» de Click Studios, nos sorprendió por su estilo de juego, parecido a «Diablo II» pero con una estética japonesa...
La siguiente ciudad a visitar fue Eugene, en Oregon. Allí sólo estuvimos un día, pero nos llevamos un buen sabor de boca al ver en plena acción «Tribes 2», de Dynamix. Después de haber comprobado lo que promete ese título, agarramos las maletas y partimos a Los Angeles para establecernos en Irvine. Muy cerquita de nuestro hotel se encontraba Troika Games, compañía que tiene en preparación «Arcanum» del que ya os ofrecimos una preview en el número pasado. Pero lo mejor estaba aún por llegar ya que nuestra aventura en los Estados Unidos terminaba con la visita a las oficinas de Blizzard, en donde asistimos a la presentación de una nueva versión beta de «Warcraft III» y «Diablo II Expansion Set».
Cansados, pero contentos de haber visto títulos tan interesantes y esperados, regresamos a España con las maletas cargadas de información...

N.H.

WARCRAFT III *Azeroth está en guerra*

COMPAÑÍA: **BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE** / EN PREPARACIÓN: **PC** / GÉNERO: **ESTRATEGIA**

Desde que Blizzard se puso manos a la obra con «Warcraft III», su propósito principal ha sido distanciarse de la primera y de la segunda parte. En estos dos juegos, la mayor parte del tiempo lo pasábamos administrando y recolectando, para luego disputar alguna que otra batalla. Sin embargo, «Warcraft III». Y esto es algo que la compañía americana tiene muy claro, estará encaminado en su mayor parte hacia la acción. Pero además, Blizzard incluirá ligeras pinceladas de rol en el juego, que lo alejarán de los juegos de estrategia en tiempo real más comunes. Cuando visitamos sus estudios, Rob Pardo nos contó cosas muy interesantes, además de enseñarnos las mejoras de «Warcraft III», con respecto a sus anteriores versiones.

ASÍ EMPIEZA TODO...

La historia nos sitúa muchos años después de lo visto en la segunda parte de «Warcraft». En el mundo de Azeroth, los orcos viven sus peores momentos como comunidad después de haber sido vencidos por los humanos. Pero como no podía ser de otra forma, están preparando una venganza que puede ocasionar grandes cambios... y esta vez, no estarán solos en la lucha por la victoria...







VISUALMENTE IMPACTANTE

Decir que «Warcraft III» contará con un apartado gráfico en completo 3D no es ninguna noticia, pero después de haberlo visto en acción debemos aplaudir el trabajo que está realizando Blizzard: Cada unidad, cada efecto de magia y todos y cada uno de los escenarios están cuidados al máximo. Es cierto que en este tipo de juegos los detalles pueden pasar desapercibidos, pero gracias a un interfaz sencillo podremos acercar o alejar la cámara según la ocasión. Además, Blizzard está poniendo especial énfasis en la diferenciación entre razas, siendo la humana la que tiene los edificios más bonitos y limpios, mientras que por ejemplo los orcos contarán con construcciones dignas de una madriguera porcina. Además de estas dos, podremos elegir entre demonios, enanos y no muertos, lo que aumentará sin duda las posibilidades y estrategias de lucha.

LA IMPORTANCIA DE SER UN HÉROE

Blizzard en su empeño de mezclar la estrategia con elementos de rol, ha creado una unidad conocida como el Héroe, que es la que rige y dirige a las demás. Según vayamos avanzando y consiguiendo niveles nuestro personaje principal irá adquiriendo diferentes habilidades que unidas a nuestra pericia a la hora de comandarlas, harán de nosotros un auténtico Napoleón.

Cada raza, cuenta con diferentes tipos de héroes, y a medida que avancemos iremos consiguiendo más y más.

¿PARA CUÁNDO?

Aunque el apartado visual y las razas ya están casi casi terminados, a «Warcraft III» todavía le queda lo suyo. Para ser exactos, hasta Diciembre del 2001 Blizzard no piensa que podrá ponerlo a la venta, aunque nos da en la nariz que se pueden convertir en unos cuantos meses más...



DIABLO II EXPANSIÓN SET *Baal debe morir*

COMPAÑÍA: **DYNAMIX** / EN PREPARACIÓN: **PC** / GÉNERO: **ARCADE/ JDR**







Aprovechando nuestra visita a Blizzard, echamos un vistazo al estado de la expansión de «Diablo II», que incluirá muchos detalles y niveles nuevos.

LA CASA POR LA VENTANA

Aunque el apartado gráfico no haya cambiado en absoluto, Blizzard pretende dar con esta expansión muchas más horas de juego, ya que además de haber incluido dos personajes más, contaremos con más enemigos que masacrar y nuevos niveles. Pero la principal innovación de «Diablo II Expansion Set», la encontraremos en la inclusión de dos nuevos personajes que aumentan las posibilidades de juego y que sin duda harán las delicias de los más fanáticos de «Diablo 2».

¿ASESINO O DRUIDA?

En Blizzard nos hicieron una presentación fantástica de las habilidades con las que cuentan la Asesina y el Druida. Hasta 30 nuevos hechizos para cada uno de ellos con los que poder acabar con las fuerzas de Diablo. Trampas y armas cortantes para la Asesina y la fuerza de la Naturaleza para el Druida, son las principales cualidades de cada uno de ellos.

Además, Blizzard añade un nuevo acto en el que veremos nuevos escenarios, nuevas armas, ítems de quest y la marabunta habitual de enemigos y demás, que se reparten entre jefes finales y subordinados, y a los que habrá que hacer frente con la contundencia acostumbrada.





TRIBES II *Online y por equipos*

COMPAÑÍA: **DYNAMIX** / EN PREPARACIÓN: **PC** / GÉNERO: **ACCIÓN**







Nuestra parada en Dynamix fue corta pero provechosa. Llegamos, nos presentamos y a jugar, ¿para qué perder el tiempo viendo como trabajan los diseñadores y programadores del juego? No, Dynamix quería que viéramos sobre todo lo que será «Tribes 2».





UN MOTOR CON MUCHOS CABALLOS

Gráficamente, «Tribes 2» muestra un aspecto prometedor. Tres razas diferentes para elegir con todas sus variaciones de color, tamaño y forma, vehículos con un diseño futurista y funcional y vastos y variados escenarios en los que poner a prueba a nuestro comando de asesinos virtuales.

Estos últimos, contarán con una importancia especial, ya que Dynamix pretende poner en acción hasta 50 jugadores en cada partida, por lo que perdernos y quedarnos solos en campo enemigo puede ser de lo más común.

SEÑOR, SÍ SEÑOR

«Tribes 2» se puede jugar de dos formas. En la primera de ellas nos veremos la cara con la Inteligencia Artificial del programa, en la que Dynamix está poniendo mucho, mucho énfasis. Aunque realmente sólo será una cortesía, ya que a «Tribes 2» le sacaremos el máximo partido jugando por Internet con y contra otros contendientes humanos.

Lucha entre clanes para conquistar las bases enemigas, comprar armamento, armaduras y vehículos para limpiar el escenario y acatar las órdenes de nuestro comandante serán los pilares más importantes a la hora de jugar en «Tribes 2». Ir por libre no es una buena opción en un mundo poblado de equipos de jugadores con ganas de machacarnos.

EMPIRE EARTH *Paseo por la Historia*

COMPAÑÍA: **STAINLESS STEEL STUDIOS** / EN PREPARACIÓN: **PC** / GÉNERO: **ESTRATEGIA**

Los acérrimos seguidores de «Age of Empires» de Microsoft están de suerte ya que su creador tiene preparada una verdadera bomba dentro del género. Rick Goodman no se ha conformado únicamente con un trozo de la Historia de la Humanidad como pasó con sus dos anteriores creaciones, sino que pretende abarcar desde los tiempos de la Edad de Piedra hasta un futuro gobernado por máquinas futuristas, en el que la política y religión serán detalles de lo más importante.

TIERRA A LA VISTA

Fatigados tienen que haber quedado los grafistas y diseñadores de «Empire Earth» después de haber recreado con todo lujo de detalles, más de 200 unidades –entre terrestres, aéreas y navales–, en un juego que va evolucionando según la propia Historia de la Humanidad. Por ello al principio, contaremos con neandertales a los que debemos enseñar a conseguir fuego o a fabricar herramientas con piedras, por poner un ejemplo.





Stainless Steel Studios ha optado por tirar de las 3D y olvidarse de los gráficos 2D que en títulos como «Age of Empires» dieron tanto juego. Y no contentos con esto, la compañía que preside Rick Goodman nos da la posibilidad de introducirnos dentro de la acción gracias a un sencillo interfaz que permite la rotación de la perspectiva isométrica y una ampliación de lo que ocurre en pantalla.



SI OS PARECE POCO

Más de 500 000 años de Historia dan juego para rato, por lo que en «Empire Earth» también podremos recrear batallas célebres con estrategas tan importantes como Napoleón Bonaparte o el General Patton.

Si esto nos parece poco, también contaremos con un interesante editor de niveles y campañas que por lo que hemos visto, será sencillamente espectacular y muy, muy simple de entender, con lo que «Empire Earth» tiene toda la pinta de que será uno de esos juegos que sobreviven mucho tiempo en el disco duro.

THRONE OF DARKNESS *Y Diablo se hizo ninja*

COMPAÑÍA: **CLICK STUDIOS** / EN PREPARACIÓN: **PC** / GÉNERO: **ARCADE / JDR**

Nuestra visita a las oficinas de Click Studios tuvo como objetivo conocer el estado de un título que se basa claramente en la serie «Diablo», pero que está ambientado en el milenario Japón feudal de los Samurais.
«Throne of Darkness» cuenta con una estética y modo de juego muy similiar a la del título de Blizzard. Esto se nota nada más agarrar el teclado y el ratón, pero Click Studios pretende dotar a su juego de diferentes objetivos que también contemplan el apartado On Line.

AMBIENTADO A LA PERFECCIÓN

Mucho empeño ha puesto Click Studios en que «Throne of Darkness» tenga todos los elementos típicos del Japón medieval. Para ello han contando, con auténticos artistas especializados en la pintura tradicional japonesa que darán más realismo al apartado gráfico.
Escenarios que se distribuirán entre Palacios de los Shogunes, cuevas subterráneas pestilentes, bosques con plantas de bambú que llegan hasta el cielo y laberínticos entramados llenos de plantas y cientos de enemigos que hay que batir.

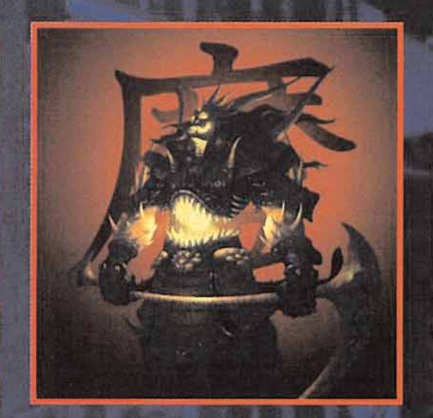


LA UNIÓN HACE LA FUERZA

«Throne of Darkness» nos permite elegir entre siete tipos de clases diferentes antes de empezar la partida, lo que consigue dotar al programa de una gran variedad.
Durante la acción y dependiendo de las circunstancias, podremos cambiar de jugador en cualquier momento o comandar un máximo de cuatro en pantalla, con lo que un buen conocimiento de nuestros fieles seguidores será esencial para finalizar el juego, además de la pericia necesaria en este ripo de juegos.





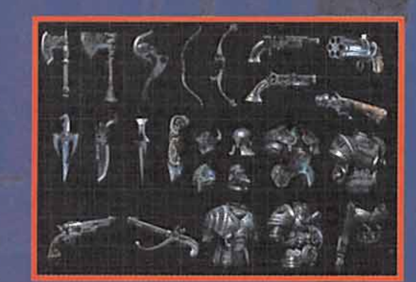


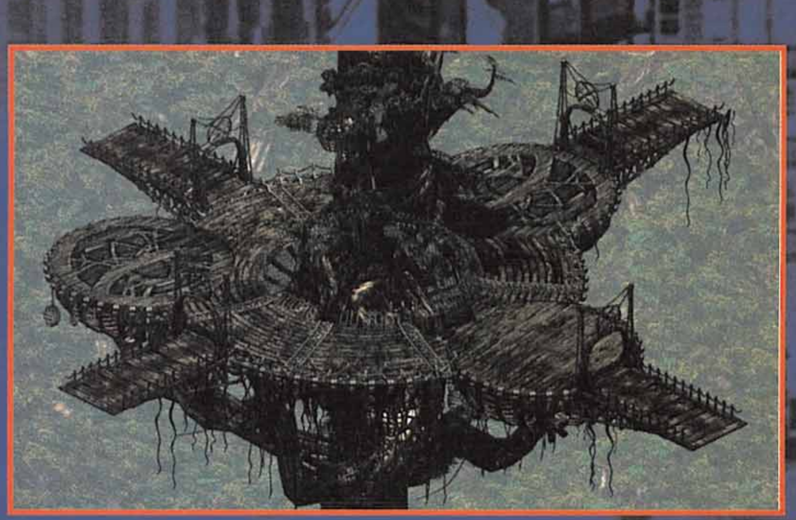


ARCANUM *Un mundo desconocido*

COMPAÑÍA: **TROIKA GAMES** / EN PREPARACIÓN: **PC** / GÉNERO: **JDR**

Troika Games tiene sus cuartel general muy cerca de Irvine, y allí están desarrollando «Arcanum», un Juego de rol para PC que mezcla con maestría un mundo industrial en donde residen orcos, humanos, enanos, elfos y otros seres típicos en este género. Allí pudimos conversar con Tim Cain, Leonardo Boyarsky y Jason Arderson, que nos convencieron de que «Arcanum» se diferencia bastante de los JDR a los que estamos habituados.





EL NACIMIENTO DE NUESTRO OTRO YO

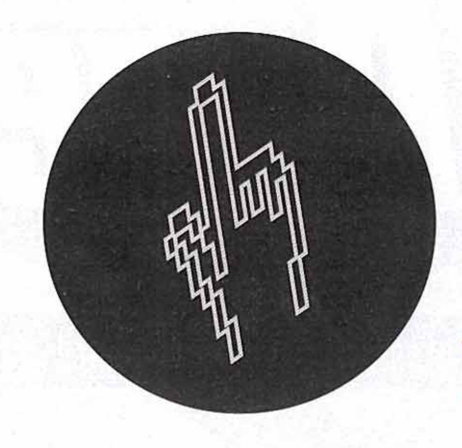
La creación del personaje en «Arcanum» no tiene mucho que ver con lo visto habitualmente. Podremos elegir una raza, pero no así una clase, ya que Troika Games ha decidido que todos los personajes vayan evolucionando según nuestro propio gusto. Para ello, existen muchas y variadas habilidades que van desde aprender magia de curación o ataque hasta la creación de engendros mecánicos que nos permitan sobrevivir en ese mundo tan hostil. Si queremos que nuestro enano por ejemplo, sea un fantástico ladrón debemos asignar más puntos de experiencia a las habilidades de abrir cerraduras, andar sin hacer ruido o creación de venenos. Si además, deseamos curarlo usando hechizos, debemos tener en cuenta que el uso de magia y tecnología son inversamente proporcionales, es decir, que a más magia menos tecnología y viceversa, por lo que debemos mantener un equilibrio entre ellas. Enero será la fecha elegida para su puesta a la venta.







Febrero - Junio 2001



curso
avanzado en
diseño
digital
y multimedia

curso
avanzado en
diseño
y producción
de videojuegos

MADRID TORINO ROMA MILAN



Calle Larra, 14
28004 Madrid
Información: 91 448 04 44
www.ied.es // info@madrid.ied.es

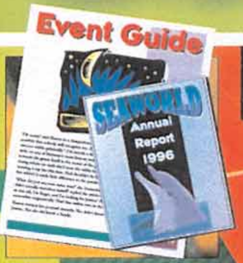
La herramienta de autoedición definitiva para todos los hogares y negocios en expansión



Serif PagePlus



Edición doméstica/profesional exclusivamente para Windows 95



VERSIÓN TOTALMENTE EN ESPAÑOL

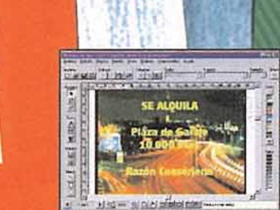
¡¡GRATIS!!
100 asistentes para páginas
50 imágenes PhotoCD
100 Fuentes TrueType
1000 gráficos/bordes

Por sólo 4.995 Ptas.
30,02 Euros

Folletos e informes

Cree material empresarial de gran impacto, incluyendo bonitas portadas de informes, folletos informativos acerca de sus productos y folletos publicitarios con mucho colorido.





Carteles y Posters

¡Haga que todo el mundo sepa lo que va a ocurrir!. Anuncie una fiesta de cumpleaños, un suceso en su empresa, un rastrillo, la llegada de un nuevo miembro a su familia y mucho más.

Papelería empresarial

La mejor forma de mejorar el aspecto de su negocio. Diseñe papeles con membrete, sobres, hojas de memorandos, portadas de fax y tarjetas de visita de la misma forma.

- Folletos
- Catálogos
- Informes
- Anuncios
- Boletines
- Prospectos
- Tarjetas
- Páginas de Internet
- Carteles y posters
- Etiquetas y adhesivos
- Papelería empresarial









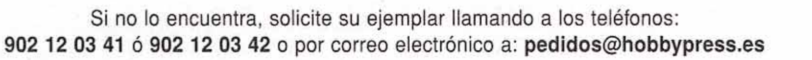


¡Hágalo todo con Serif PagePlus!

¡Diseñe e imprima rápidamente todos estos proyectos y muchos más!. Asistentes automatizados le ayudan a crear documentos domésticos y empresariales de calidad profesional en muy poco tiempo. Una inmensa biblioteca de fuentes, imágenes prediseñadas y fotos.

A la venta en todos los quioscos de prensa





Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
902 12 03 41 ó **902 12 03 42** o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**





DEVIL MAY CRY

CAPCOM/PLAYSTATION 2 A diferencia de otras compañías, lo que incluye algunos de los pesos pesados de la industria japonesa, Capcom no quiere limitarse a incidir sobre temas y títulos harto conocidos, en el universo de PlayStation 2, y nuevos y ambiciosos proyectos se están ya fraguando en sus estudios.

«Devil May Cry» es la nueva criatura de Shinji Mikami, responsable de algunas de las franquicias de mayor éxito de la compañía, como «Resident Evil» o «Dino Crisis». «Devil May Cry» es un título de acción que, una vez más, adopta el mundo del terror y lo sobrenatural como base, para centrar su trama en una historia en la que el jugador asume el papel de investigador de fenómenos extraños, como los poltergeist y las posesiones demoníacas.

Se planea que el juego esté listo para la mitad del 2001, aproximadamente, aunque en Estados Unidos y Europa probablemente no llegue hasta las Navidades.





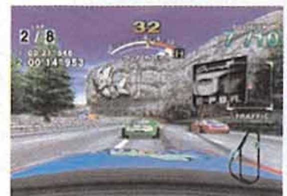




DAYTONA USA

DREAMCAST/SEGA Parece que Sega no quiere dejar pasar la oportunidad de dar nueva vida a algunos de los títulos más clásicos de la compañía, y la preparación de una versión Dreamcast de «Daytona USA», uno de los títulos que hizo historia en el mundo de las recreativas, así lo demuestra.

Las primeras imágenes de este nuevo «Daytona», sin embargo, remiten más a un proyecto que parece dirigido a un "homenaje" que a una revisión real del juego, puesto que apenas sí se pueden encontrar diferencias significativas entre el original (con unos cuantos años a cuestas) y esta nueva versión de «Daytona USA», por sus pantallas. La cuestión es saber si Sega planea ir más a fondo en opciones de juego (lo que puede incluir un multijugador online que se pueda plantear realmente interesante) o, simplemente, actualizar con más calidad técnica un título que ya tuvo su momento, pero al que puede pesarle el tiempo transcurrido desde que hizo su aparición en los salones arcade.







EMPIRE EARTH

STAINLESS STEEL, SIERRA/PC Muchos achacarán a éste nuevo proyecto de Sierra, diseñado por Stainless Steel, su aparente falta de originalidad: un juego de estrategia en que a través de distintas épocas históricas, el jugador debe alzarse como civilización dominante sobre la faz de la Tierra. Y quizá, no sin razón. Sin embargo, parece que la intención del equipo de diseño se mueve más hacia la consecución de una perfección y variedad sobre los resultados obtenidos de una premisa conocida, que hacia la revolución e innovación en los conceptos. «Empire Earth» se dividirá en 12 épocas diferentes que el usuario podrá jugar de manera continua, en forma de campañas, o de modo independientes. Un gran detalle en el diseño de escenarios y unidades, y adaptar todo a un realismo bastante ajustado, es también uno de los objetivos del equipo. Curvas de dificultad y aprendizaje son dos de los aspectos, por tanto, más cuidados en el desarrollo, así como una cierta innovación en las posibilidades del desarrollo de la acción (misiones nocturnas y diurnas tienen mucho que decir aquí), pocas veces contempladas en un título de estrategia histórica.





HARN:BLOODLINE

AURAN, ELECTRONIC ARTS/PC Auran, creadores de «Dark Reign», juego distribuido por Activision y aparecido hace ya unos años, es un grupo de programación australiano no demasiado conocido por el gran público. Algo que puede cambiar gracias a «Harn: Bloodline». Este proyecto se basa en un universo de rol creado por N. Robin Crossby, y del que Auran posee los derechos (a perpetuidad) para el diseño de juegos de ordenador.

Hace escasas fechas Auran llegó a un acuerdo con E.A. para la distribución de «Bloodline», que aparecerá a mediados del 2001, y cuya acción conjuga diversos elementos de rol, acción y estrategia, en un universo medieval fantástico, regido por un engine capaz de controlar aspectos de IA muy sofisticados, así como un ecosistema que, parece, influirá de manera decisiva en la jugabilidad.





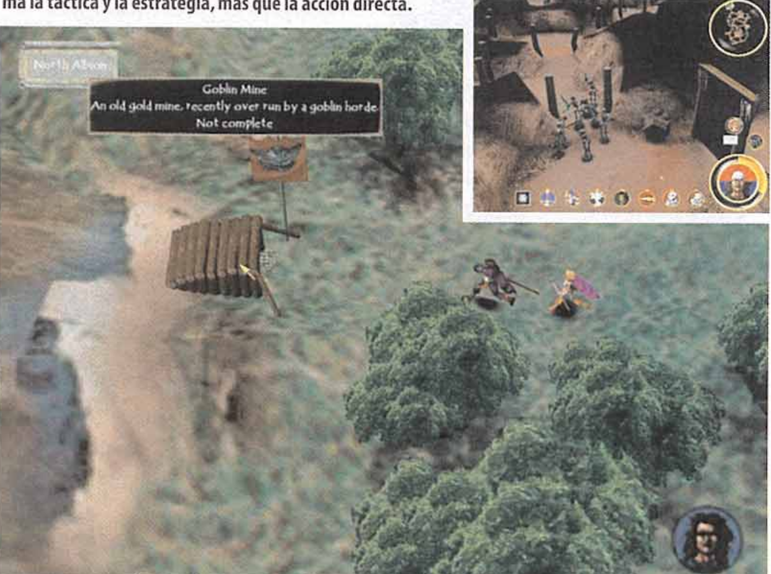
MAGIC & MAYHEM: ART OF MAGIC

CHARYBDIS, VIRGIN/PC Cambiando de equipo de desarrollo (el juego original fue creado por Mythos Games), aunque no de concepto, «Art of Magic» pretende llegar mucho más allá que su predecesor, combinando algunas de las mejores virtudes de distintos géneros, como rol, estrategia y aventura, y usando un espectacular engine gráfico capaz de ofrecer algunos efectos visuales realmente espléndidos. El jugador asume el rol de un hechicero novato que controla una de las facciones que pugnan entre sí, en un universo fantástico, por asumir el control de un mundo dominado por la magia. Armado únicamente con un número finito de hechizos y poderes, el jugador debe aprender a controlar y dominar los mismos para dirigir a sus legiones en pos de la supervivencia, a través de una gran variedad de misiones, en las que muchas veces prima la táctica y la estrategia, más que la acción directa.













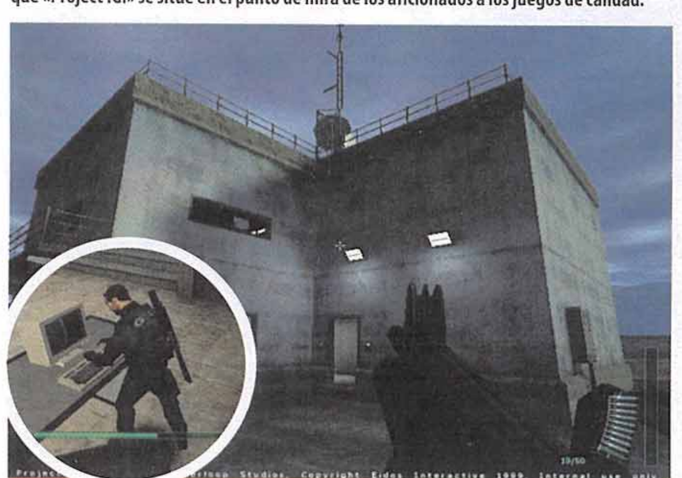


IL2 STURMOVIK

MADDOX GAMES, BLUEBYTE/PC La producción de Maddox Games para BlueByte es lo que se podría denominar como un simulador dedicado especialmente a los más puristas. No hablamos tan sólo de una mecánica de vuelo que se está adaptando con una fidelidad casi total a la de los aviones que presenta, sino una apariencia absolutamente realista. El impecable modelado de cada aeroplano, las exquisitas texturas, los cambios apreciables en los distintos modelos de un mismo avión (texturas, armamento, etc.), la simulación física, etc. configuran a «IL2 Sturmovik» como un título que los amantes del género perseguirán con avidez.

PROJECT I.G.I.

INNERLOOP STUDIOS, EIDOS/PC Parece que de un tiempo a esta parte se ha puesto de moda la actualización del género de acción 3D, virado hacia un componente mucho más estratégico. Algo de agradecer, y que más de una vez ha deparado agradables sorpresas. La última, y que ya ha aparecido en estas páginas, es «Project IGI», desarrollado por Innerloop y que parece contar con todas las cartas como para convertirse en un gran éxito. Las primeras versiones que existen del software demuestran hasta que punto este nuevo género del "thinker shooter", como ha venido en llamarse, se impone sobre convencionalismos y aúna numerosas virtudes que obligan al usuario a devanarse los sesos sobre el tradicional "apunta y dispara". Múltiples detalles de calidad, empezando por su engine gráfico y terminando por el muy buen diseño de casi todas las misiones, hacen que «Project IGI» se sitúe en el punto de mira de los aficionados a los juegos de calidad.







SONIC ADVENTURES 2

DREAMCAST/SONIC TEAM, SEGA
Yuji Naka ha estado realmente ocupado durante los últimos meses. Varios proyectos coordinados por uno de los genios de Sega, han dejado paso, finalmente, a la continuación de un título por el que más se ha venido reconociendo a Naka en los últimos tiempos. «Sonic Adventures 2» trae, de nuevo, al personaje más carismático de Sega a las pantallas de los usuarios de Dreamcast, perpetuando el concepto original con que la compañía rompió moldes en uno de sus primeros juegos estrella para la consola. Sin embargo, Naka ha querido ir mucho más allá de lo que ofreció en «Sonic Adventures», para lo que ha utilizado personajes y situaciones poco habituales en el mundo de Sonic, amén de crear un universo mucho mayor y más interactivo que el ofrecido en el primer título.







Enamórate de ella y no la olvidarás.
¡Conviértete en la espía más sexy jamás vista, con un montón de pistolas, artilugios y fantásticos lugares!
THE OPERATIVE
No One Lives Forever
FOX INTERACTIVE
PC CD
MONOLITH









STARS! SUPER NOVA GENESIS

MARE CRISIUM, EMPIRE/PC La última producción de Empire es la continuación, aunque no sea excesivamente conocido para el gran público, de un título aparecido hace ya bastantes años que se definía por ese estilo de estética absolutamente minimalista, combinada con un innegable y altísimo nivel de diversión. Por otro lado, resulta no menos curioso saber que el estudio que se encuentra tras este desarrollo, Mare Crisium, está formado en su mayoría por miembros del equipo que crearon «Excel» para Microsoft. Todas estas anécdotas no sirven sino de presentación de un juego que se define por los cánones más clásicos de la estrategia, ambientado en el espacio exterior, y donde el objetivo primordial es la conquista de distintos planetas.





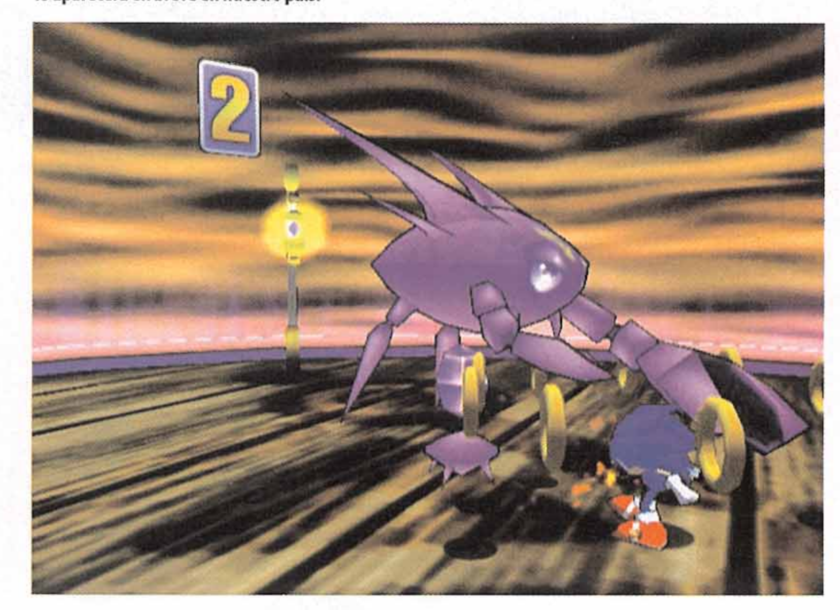




SONIC SHUFFLE

DREAMCAST/SEGA ¿Otra vez Sonic? Sí y no. «Sonic Shuffle» es uno de esos títulos en que el protagonista (los protagonistas, sería más correcto) no es sino la excusa para mostrar un tipo de juego que combina con acierto distintos estilos, que se pueden enmarcar más en la categoría de "minijuegos", que de un título basado en un género concreto.

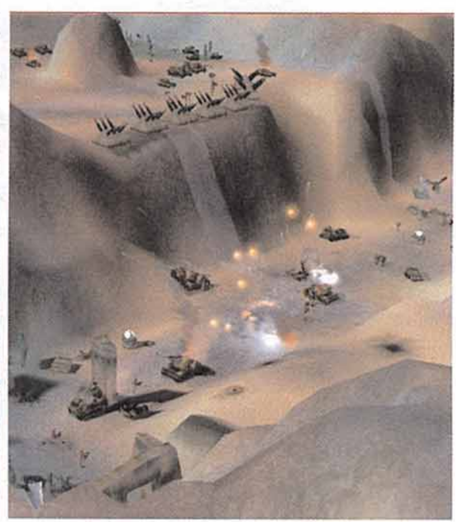
Habilidad, puzzles, reflejos, velocidad... son sólo algunas de las variantes que incluye la oferta de «Sonic Shuffle», con la que Sega pretende poner a disposición de los usuarios de Dreamcast un título que reúna la suficiente variedad y cantidad, como para estar entretenido desde cinco minutos a varias horas. El título aparecerá en breve en nuestro país.











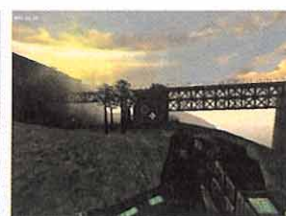
Z. STEEL SOLDIERS

THE BITMAP BROTHERS, EON DIGITAL/PC Pocos podíamos esperar que The Bitmap Brothers estuviera tan cerca de tener a punto su «Z. Steel Soldiers», continuación de aquel «Z» que rompió moldes en el mundo de la estrategia, hace ya casi un lustro. Sin embargo, fuentes del estudio y de EON Digital aseguran que el juego estará listo para finales del próximo mes de Febrero.

«Steel Soldiers» aborda la estrategia plagada de acción, en un estilo similar al del título original, aunque con un entorno muy diferente, donde las tres dimensiones se convierten en verdaderas protagonistas del conjunto. Parece ser que, afortunadamente, la jugabilidad se verá influida decididamente por este apartado, a diferencia de otros títulos aparecidos con anterioridad, donde el universo 3D era poco menos que decorativo.







VENOM

GAMES DEVELOPMENT STUDIOS/PC Los equipos de desarrollo de los países del Este y la antigua Unión Soviética, parecen emerger poco a poco como algunos de los más originales y más capacitados técnicamente para el diseño y creación de engines, y nuevos conceptos de juego. «Venom» podría entrar en esta categoría, sin demasiados problemas. El juego propone una serie de misiones en que la acción y la estrategia se combinan, colocando al jugador a la cabeza de un grupo de comandos que deben investigar supuestas actividades ovni por distintos puntos del planeta, con el objetivo de acabar con lo que parece una invasión en toda regla. Combinando distintos aspectos y estilos de juego de títulos que pueden ir desde «Rainbow Six» hasta «Project IGI», «Venom» se perfila como uno de los títulos más atractivos de los próximos meses.





Simon The Sorcerer 3D

Puede que aquellos que se hayan introducido recientemente en el ajetreado mundo de los videojuegos no recuerden a cierto aprendiz de mago de túnica roja llamado Simon, que hace ya bastante tiempo nos hizo disfrutar de lo lindo con dos aventuras gráficas realmente divertidas, pero los más viejos del lugar estábamos seguros de que más tarde o más temprano Simon iba a volver a nuestras vidas, y es que, a pesar de lo que Lara Croft nos quiera hacer pensar, los héroes de verdad nunca mueren del todo, y si no que se lo pregunten al mismo Guybrush Threepwood.



La perspectiva subjetiva permite contemplar detalles inapreciables desde la vista en tercera persona.



Los efectos visuales y la iluminación prometen ser de lo más variado y de muy alta calidad.



Vuelve el **antihéroe**

Simon The Sorcerer» y su continuación (que, de manera bastante poco original se llamaba «Simon The Sorcerer II») fueron dos aventuras de las que tradicionalmente se definen como pertenecientes a la vieja escuela, es decir, con gráficos 2D de scroll lateral e interfaz de señalar y pulsar. A pesar de que aquella fue probablemente la época más prolífica del género, Simon supo ganarse un hueco en el favor de muchísimos aficionados gracias, sobre todo, a unos argumentos repletos de un gran sentido del humor y unos diálogos extremadamente ingeniosos y mordaces.

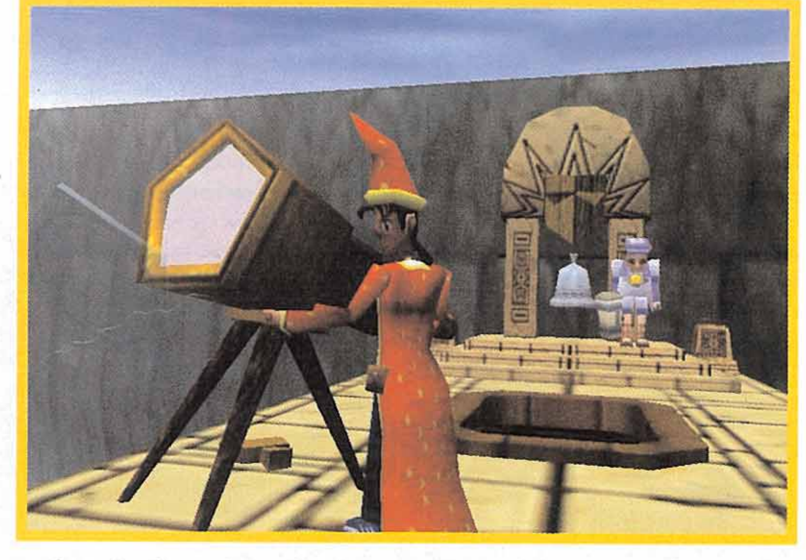
Ahora, cuando ya casi nadie se acuerda de aquellos juegos y además las aventuras no viven precisamente su mejor momento, Headfirst demuestra tener bastante valor volviendo a la carga con la tercera entrega de la serie. En «Simon The Sorcerer 3D» los protagonistas vuelven a ser los mismos, y su característico sentido del humor permanece intacto, pero parece ser que todo lo demás ha cambiado, y mucho.

UNA NUEVA DIMENSIÓN

El cambio más radical de entre todos los que ha experimentado el juego con respecto a sus antecesores es la introducción de la tercera dimensión. Tal y como indica su propio nombre, «Simon The Sorcerer 3D» va a ser un juego completamente tridimensional en el que nuestro personaje tendrá absoluta libertad para desplazarse por cualquier lugar de los amplios escenarios.

Esta novedad ha condicionado de manera inevitable el resto del desarrollo, y así, lógicamente, el planteamiento del juego se alejará en parte del concepto clásico del género y compartirá algunos elementos con las aventuras 3D más recientes; pero no temáis, porque esto no quiere decir que Simon vaya a ponerse unas prótesis de silicona y a coger un par de pistolas (algo que, por otra parte, no sería demasiado sorprendente dada la afición a la parodia que demuestran tener sus programadores).

De hecho, nuestro héroe podrá realizar la mayor parte de las tareas a las que tenía acceso

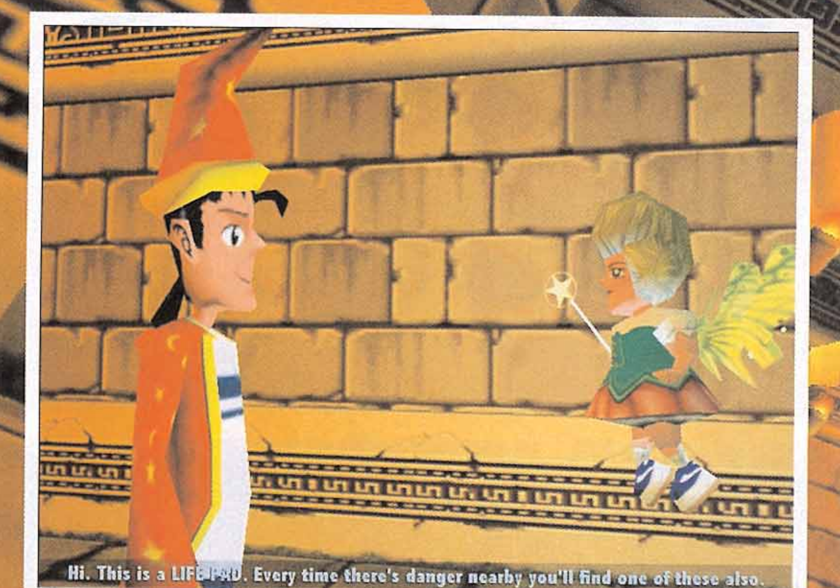


en sus anteriores juegos. Así, por ejemplo, podremos hablar con multitud de personajes mediante el sistema tradicional de elegir una de entre varias líneas de diálogo posibles, y también tendremos que recoger todo tipo de objetos para luego combinarlos entre ellos, utilizarlos en la solución de puzzles o simplemente para entregárselos a otros personajes. Sin embargo ahora, como novedad, podremos correr, caminar a cuatro patas o alternar entre

La mezcla de elementos de varios géneros promete ofrecer un juego original y muy refrescante, destinado a todo tipo de público



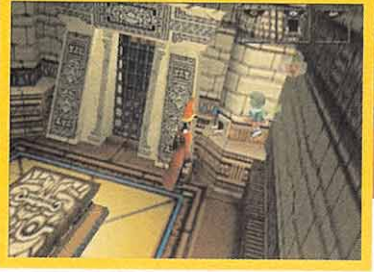




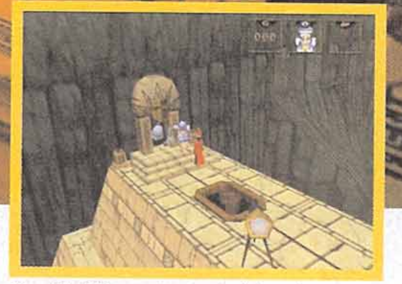




Los veteranos reconocerán a algunos personajes de entregas anteriores, aunque también habrá nuevos.



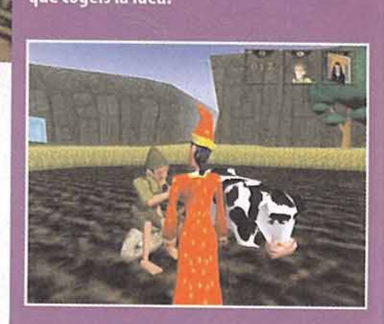
Uno de los apartados que más prometen destacar en «Simon the Sorcerer 3D» es el artístico y gráfico.



El sentido del humor, tan característico en las entregas anteriores, estará muy presente en este nuevo título.

Sonría, por favor

Si hay algo que caracteriza a las dos primeras aventuras de Simon es su disparatado sentido del humor. Afortunadamente para todos los aficionados a la saga éste se va a mantener íntegro en ésta nueva entrega, que una vez más estará repletas de situaciones cómicas, diálogos absurdos, personajes grotescos y, cómo no, de los comentarios sarcásticos de su protagonista. Como muestra, os contaremos por ejemplo que cuando Simon descubre que si muere en una prueba resucitará en una de las plataformas especiales repartidas por todo el juego, su comentario no es otro que "Esto empieza a parecerse terroríficamente a uno de esos extraños RPGs japoneses." O bien podríamos hablaros del campesino que está casado con la hermana de su padre y, por lo tanto, es su propio tío. Ante la evidente "falta de luces" de éste, Simon afirma: "Sí, el incesto hace cosas curiosas con la genética". En fin, seguro que cogéis la idea.



El espíritu de la videoaventura clásica impregna este juego repleto de diálogos ingeniosos y personajes disparatados

la perspectiva subjetiva y una vista en tercera persona, lo que abrirá la puerta a puzzles mucho más elaborados de lo habitual o a escenas en las que la destreza y la rapidez de reflejos roben temporalmente el protagonismo al razonamiento puro y duro. Incluso, en algunas de esas escenas Simon podrá hasta morir, aunque afortunadamente contaremos con vidas infinitas y tras cada "defunción" nuestro intrépido héroe resucitará con renovadas fuerzas para volver a intentar el puzzle o la escena en cuestión. El resultado, en fin, de esta mezcla de elementos augura un juego que, permaneciendo fiel al espíritu de la videoaventura, ofrecerá sin ninguna duda una jugabilidad que será mucho más variada que nunca.

UNA SÓRDIDA HISTORIA

El argumento de «Simon The Sorcerer 3D» continúa justo allí donde se quedó el último juego de la serie. Tras volver a la vida robando el cuerpo de Simon, el malvado mago hechicero Sórdido regresa a su castillo donde tiene preparado un receptáculo más apropiado para su espíritu. Afortunadamente el mago Calypso consigue recuperar tanto el cuerpo de Simon como su alma, y lleva ambos hasta el Templo de la Vida para que puedan ser unidos de nuevo. Tras despertar en el templo Simon tendrá que completar el proceso de su resurrección y partir en busca de Calypso para que le ayude a frustrar los planes de Sórdido y, de paso y sólo si no fuera mucha molestia, a volver a su propia dimensión. Como era de esperar, a lo largo de la aventura, que estará dividida en seis capítulos, nos encontraremos con muchos personajes de los juegos anteriores, como los ya mencionados Calypso y Sórdido, o el ayudante de este último, el despreciable Runt, pero también con muchos otros de nuevo cuño, y que podrán ser tanto amistosos como malvados. Por lo que se refiere al motor gráfico del juego, aunque todavía es pronto para hacer una valoración definitiva, podemos adelantar que el diseño de los diferentes personajes será, cuando menos, sorprendente. Alejándose de cualquier pretensión de realismo, los personajes de «Simon The Sorcerer 3D» están formados a partir de figuras geométricas bastante simples sobre las que se aplican las texturas de los rostros, las ropas, etc. La apuesta es sin duda arriesgada, porque la línea que separa lo sencillo de lo pobre es muy fina, pero confiamos en que Headfirst sabrá mantener el equilibrio en un nivel adecuado.

En cuanto a los escenarios, su característica principal será su gran tamaño, lo que nos obligará, en el caso de algunas localizaciones exteriores, a correr a buen ritmo durante bastante tiempo para cruzarlas de lado a lado.

Otros aspectos técnicos de los que habrá que estar pendientes son los interesantes efectos de luces, que en la primera versión jugable que hemos podido probar han resultado ser sorprendentemente buenos, así como de las cámaras, aunque todavía no acaban de estar todo lo correctamente colocadas que cabría esperarse y a veces entorpecen la visión de la escena; en todo caso, es de esperar que tanto éste como algún que otro pequeño problema más sean corregidos en la versión definitiva del juego, que ya no debería tardar mucho en ver la luz.

Hasta que aparezca, procurad que la impaciencia propia de los viejos aventureros nostálgicos no os consuma demasiado.

J.P.V.

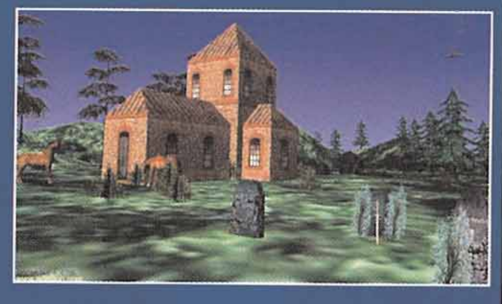


Son muchos los títulos que se están desarrollando en estos momentos con la intención de revolucionar el sector de los juegos online masivos. En la mayoría de los casos aún les falta, como mínimo, un año para ver la luz, pero este mes os proponemos un avance con todos los juegos que podremos disfrutar en un futuro próximo.

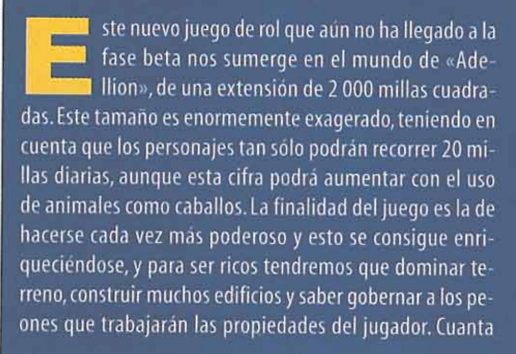
{Lo Que está por Llegar}

ADELLION

- COMPAÑÍA: HonorBound
- GÉNERO: JDR
- FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: FINALES DE 2001



Este nuevo juego de rol que aún no ha llegado a la fase beta nos sumerge en el mundo de «Adellion», de una extensión de 2 000 millas cuadradas. Este tamaño es enormemente exagerado, teniendo en cuenta que los personajes tan sólo podrán recorrer 20 millas diarias, aunque esta cifra podrá aumentar con el uso de animales como caballos. La finalidad del juego es la de hacerse cada vez más poderoso y esto se consigue enriqueciéndose, y para ser ricos tendremos que dominar terreno, construir muchos edificios y saber gobernar a los peones que trabajarán las propiedades del jugador. Cuanta más riqueza se tenga, mayor fama se tendrá, y a mayor fama mayor influencia política. El cuerpo que dirige el planeta consiste en el Concilio de Salandorf (los cinco jugadores más poderosos del juego), que será capaz de tomar decisiones que afecten a todo el mundo. El juego está dirigido hacia todos aquellos jugadores veteranos de este tipo de juegos que deseen dominar grupos enteros de NPCs además de sus propios personajes.



ANARCHY ON LINE

- COMPAÑÍA: FUNCOM
- GÉNERO: JDR
- FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: PRINCIPIOS DE 2001



El primer juego de rol online futurista que llegará a nuestras manos y también el que se encuentra en su fase más avanzada de desarrollo. El juego nos sitúa en el planeta Rubi-Ka, que después de algunos siglos desde su colonización, ha sido comprado por la mega corporación Omni-Tek para explotar un mineral vital para la economía galáctica y que se encuentra únicamente en el planeta Rubi-Ka (¿Dune?). En un principio, los colonos y la corporación conviven en paz, pero pronto los métodos sin escrúpulos de la corporación fuerzan una guerra civil que divide el planeta en dos bandos: uno bajo control de la corporación y otra bajo el dominio de los rebeldes. Cuatro razas a escoger, más de diez profesiones, multitud de habilidades que practicar, un sistema de facciones ejemplar y un vasto mundo que explorar son las bazas de este programa.

ATRIARCH

▶ COMPAÑÍA: WORLD FUSION
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: MEDIADOS DE 2001





Atriarch» será uno de los títulos que más brillen por su gran originalidad en cuanto a su planteamiento. Partiendo de las ideas propuestas en la conocida teoría Gaia, que dice que un planeta actúa como un gigantesco ser vivo autorregulándose constantemente, nos introducimos en el mundo de Atriana. La trama que nos propondrá el juego es la de formar parte de una de las especies que viven en el planeta y defenderla de los ataques de otras especies. En Atriana conviven cinco formas de vida diferentes, que no razas, las cuales, son tan distintas que cualquiera diría que se han desarrollado en diferentes planetas. Los Cavalon son los maestros de la vida vegetal, los Unara son los maestros de las bestias del mundo, los Lokki son los grandes exploradores del mundo, los Eshlar que son los grandes constructores de Atriana y finalmente los molestos Tyrussin, guerreros por excelencia. El juego en sí se encuentra aun en la fase alfa de testeo, aunque ya cuenta con unos gráficos, que visto lo visto, serán más que sobresalientes.



DARK AGE OF CAMELOT

▶ COMPAÑÍA: MYTHIC ENTERTAIMENT
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: FINALES DE 2001

La Edad Oscura de Camelot nos sitúa, de la mano de Mythic Entertaiment, en el reinado del rey Albion, en los años inmediatamente posteriores a la muerte del famoso rey Arturo. Los jugadores se encontrarán en un mundo inmerso en el caos, ya que donde el rey Arturo había instaurado el orden, ahora reina la violencia desatada por oscuras fuerzas que amenazan el país. Se podrán escoger entre tres pueblos a la hora de crear el personaje: Britanos, Celtas y Norses. Los britanos son los habitantes del actual país de Albion, los celtas proceden del salvaje y mágico oeste de la isla de Hibernia, mientras que los Norse son bárbaros de las tierras de Midgard, localizada al norte de Albion. La magia, experiencia, clases, habilidades y otras informaciones de los personajes están basadas en el Rolemaster. El juego se encuentra en una etapa media de desarrollo ya que todavía se está realizando la fase alfa de testeo. Un título más a la zaga de la escuela creada por «Everquest» y «Ultima Online».

DAWN

▶ COMPAÑÍA: GLITCHLESS SOFTWARE
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: PRINCIPIOS DE 2002

Este es sin duda alguna uno de los títulos más prometedores con los que nos hemos encontrado hasta el momento. «Dawn» propone la completa libertad de juego sin las limitaciones de un argumento ya predefinido. Por lo que cuando comience el juego, el mundo se encontrará completamente virgen, tanto NPCs como jugadores comenzarán de cero y suya será la obligación de agruparse y formar asentamientos, que puedan derivar en ciudades, países o incluso imperios. Habrá numerosas razas en el juego, incluso razas submarinas y no habrá ninguna clase específica, sino que habrá total libertad de elección de habilidades. Otro aspecto a destacar es que cuando muera un personaje lo hará para siempre, con todas sus consecuencias. Además será posible el completo exterminio de una raza por parte de otra. No habrá spawns de monstruos como en otros juegos, sino que los monstruos y NPCs se multiplicarán por reproducción sexual (no habrá animaciones) al igual que lo tendrán que hacer los jugadores para que nazcan otros jugadores. Se podrá modificar el terreno haciendo caminos, cambiando cursos de ríos, construyendo edificios, etc. Habrá muchos tipos de monturas y vehículos. «Dawn» aún se encuentra en una fase muy temprana de desarrollo.



Problemas con «La Prisión»

Hola, en primer lugar quiero agradecer su sección y a su vez toda la revista, que encuentro muy interesante. Soy asiduo comprador de Micromanía desde 1993, aunque tengo revistas suyas desde 1990 y nunca escribí una carta abierta, una carta al director o similar quejándome de un mal servicio o de un juego defectuoso, y eso que he tenido ocasiones para ello. La razón de esta carta era para comunicarle mi disgusto y enfado con Dinamic Multimedia y su producto: «La Prisión», juego que esperaba con entusiasmo que se ha convertido en una desilusión. Me he puesto en contacto con Dinamic y el SAT de La Prisión y sólo recibo excusas. Ya conocemos de sobra los fallos anuales de la saga «PcFutbol» y sabemos que Dinamic suele lanzar al mercado productos "casi" terminados y con múltiples fallos, que luego hay que completar con los archifamosos parches Dinamic, que ustedes desde hace muchos años ofrecen al comprador de su revista. Ya me suponía algún contratiempo, pero esta vez me han indignado de tal forma que sólo puedo quejarme y pedirles que sean imparciales a la hora de hacer un reportaje o comentario sobre este juego. Yo sólo les pido imparcialidad, cosa muy difícil hoy en día en los medios de comunicación. Sé que Dinamic Multimedia es una empresa muy afín a esta revista y al grupo Hobbypress, y que contratan mucha publicidad, pero precisamente por esto tienen que mantener muy especialmente su imparcialidad. Eso espero de esta revista ya legendaria en nuestro país, que yo respeto y admiro. Mi problema no es más que una fotocopia del de muchos otros usuarios, ya que tengo entendido que los problemas de servidores son el pan de cada día por la gran mayoría de "presos". El juego lo adquirí el día 4 de Noviembre y aún no he podido jugar ni un solo minuto. Primero es el servidor de actualizaciones y después, tras pasar esta "barrera", me encuentro con el servidor de login, que me dice que es imposible conectar. No lo entiendo, lo intento durante horas y nada, y me gustaría que este tipo de datos estuvieran reflejados en ese artículo de la cárcel que tendremos en nuestra revista Micromanía. Gracias. Quiero decirles que mi ordenador es un P-III, Voodoo 3000, 128 MB RAM y módem de 56 Kb, y no creo que sea un PC desfasado para jugar a este juego, aunque el problema radique en los servidores.

E.C.G. (un usuario indignado)

Tanto para E.C.G. como para todos aquellos usuarios que sientan la misma decepción acerca de «La Prisión», decir que desde la Zona Online nos hacemos eco de vuestras quejas y que ya llevamos tiempo consultando e informándonos sobre los problemas del juego, tanto es así, que en el número de Diciembre ya incluimos una entrevista con Dinamic en la que sacábamos a relucir esos fallos. Esperamos que lo más pronto posible se vayan solucionando todos y cada uno de ellos, y que «La Prisión» pueda ser el juego que todos los usuarios esperan.

Web de juegos multijugador

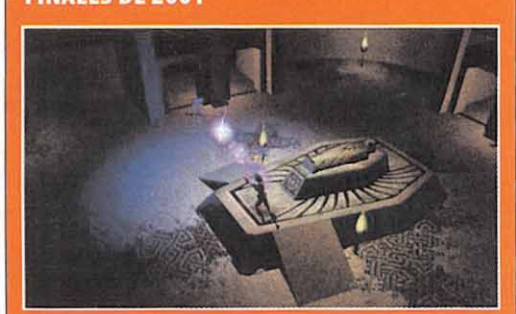
La cuestión es que hace unos meses lleve a cabo una idea de crear una pagina web sólo destinada a los juegos multijugador. En este tiempo he recopilado un gran número de juegos muy desconocidos, pero no por eso faltos de calidad. Quizá le interesaría comentar algo de ella en su sección, ya que creo que puede ser de mucho interés para los lectores. La dirección es http://www.juegaenred.com/
Espero que os guste mi web.

David Puig Rojas (webmaster@juegaenred.com)

Una nueva dirección para los fanáticos de los juegos. Ya veis como poco a poco va creciendo la comunidad online en castellano.

NEVERWINTER NIGHTS

▶ COMPAÑÍA: BIOWARE
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: FINALES DE 2001



A todos aquellos fanáticos de títulos como «Baldur's Gate» o «Icewind Dale», el nombre de «Neverwinter Nights» les tiene que resultar gratamente familiar. Bioware ha querido subirse al tren de los juegos online aportando su grano de arena y trasladando el mundo de los reinos olvidados a un juego online, que también se podrá jugar en modo de un jugador. Pero a diferencia de juegos como «Everquest» o «Ultima Online», no se jugará en servidores dedicados, sino que cada jugador podrá hacer de servidor y crear sus propios mundos online para que otras personas jueguen en ellos. Se respetará por completo todas las normas de A&D como ya sucedía en «BG1» y «BG2». El juego nos ofrecerá la posibilidad de contar con siete grandes razas y once profesiones, teniendo una gran variedad de elección y, lo que será más interesante, la posibilidad de importar los personajes de «Baldur's Gate» a este nuevo juego. «Neverwinter Nights» es un juego que promete mucho y que será el deleite para todos aquellos incondicionales de los títulos de Bioware.

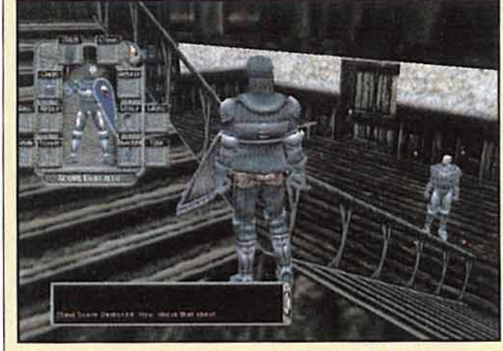
NEOCRON

▶ COMPAÑÍA: REAKKTOR MEDIA
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: FINALES DE 2001



En «Neocron» nos adentramos en el siglo XXVII en una megalópolis humana, situada en un mundo devastado por una guerra nuclear. La ciudad, Neocron, ha sido construida de forma que es completamente autosuficiente y es controlada de forma muy estricta por los cuerpos de seguridad. El papel que nos plantean en «Neocron» es el de ser ciudadanos de esta ciudad, donde deberemos trabajar, comer, dormir, pero donde también podremos convertirnos en criminales, ladrones, asesinos, hackers...
La principal novedad que aporta al género este título es que será de acción al estilo de «Quake III», es decir, los disparos estarán a la orden del día y los combates no se harán por turnos como en otros títulos. Inicialmente, habrá cuatro clases: el tanque, el ojo privado, el espía y el monje psiónico. A partir de estas clases se podrá desarrollar las diferentes habilidades como caza recompensas, hacking, comercio, robo, etc. El combate en primera persona contra otros jugadores será una opción, sin embargo, si se mata a mucho gente la reputación puede disminuir enormemente haciendo que no haya ningún lugar seguro para el jugador. El juego se encuentra en un nivel de desarrollo medio y la beta estará disponible en un plazo de tiempo breve.

Los próximos lanzamientos estarán ambientados en su mayoría en mundos futuristas o de carácter fantástico medieval



SHADOWBANE

▶ COMPAÑÍA: WOLFPACT STUDIOS
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: FINALES DE 2001

Shadowbane» recoge los elementos principales de «Everquest» para añadir las suyas propias y llevar hasta las últimas consecuencias el rol online medieval. Primeramente, es el primer juego de rol online que incluye integrado un avanzado sistema de tácticas de guerra; es decir, se incluyen sitios de ciudades, conquistas de territorios y numerosas formaciones y tácticas de combate en grupo. Además de combatir entre ellos mismos, los jugadores podrán dedicarse a explorar el mundo, buscar tesoros, amasar fortunas, etc... Una de las principales diferencias que ofrece es que los combates entre jugadores no estarán limitados a una diferencia de niveles, por lo que cualquiera podrá enfrentarse a otros jugadores. El juego contará con zonas seguras como ciudades donde no se podrán celebrar combates, pero fuera de ellas habrá que estar preparado para la lucha contra los PKs (Player Killers). Y lo que creará mas polémica es que se podrá obtener experiencia por matar a otros jugadores, aspecto novedoso en este tipo de juegos. Además se asegura que cada agrupación de jugadores podrá contar con un asentamiento equivalente a su número, desde ciudades hasta imperios. Se encuentra en estado medio de desarrollo.

ULTIMA WORLDS ON LINE

▶ COMPAÑÍA: ORIGIN
▶ GÉNERO: JDR
▶ FECHA DE LANZAMIENTO PREVISTA: FINALES DE 2001





La esperada segunda parte de «Ultima Online» va tomando forma cada vez con más fuerza, y cuanto más tiempo pasa más prometedoras son las imágenes del juego. El juego nos situará en una Britannia futurista que ha sufrido un cataclismo que la ha modificado por completo. El mundo constará de tres continentes y de tres razas: humanos, meers y jukas. Mezclando el mundo medieval de la Britannia de siempre, con uno futurista de la mano de la raza juka. Se ha ideado que el juego esté estructurado por niveles de experiencia como en «Everquest», pero desde Origin se asegura que se seguirá manteniendo la estructura social y económica que imperaba en «Ultima Online» y que no sólo se podrá ganar experiencia matando enemigos sino también trabajando y desarrollando las habilidades. La fase de testeo de la beta empezará a mediados de este año y los afortunados betatesters serán seleccionados entre todos los usuarios de «Ultima Online».

Almogaver

Cómo crear el mejor personaje online de Diablo 2

EL PALADÍN

El Paladín o el "Hombre Santo" es un personaje que reúne una serie de habilidades únicas en el juego. Esas habilidades le convierten en un muy apreciado compañero de partida ya que dispone de una serie de auras, defensivas y ofensivas, que le benefician tanto a él como a todo su grupo. Sin embargo, aún disponiendo de estas auras, no es un personaje precisamente débil en combate, sino todo lo contrario.

Las posibilidades de este personaje son muy amplias, pero nosotros os vamos a recomendar las que nos parecen más adecuadas. Por ejemplo, en las habilidades de combate, disponemos del fantástico "Ahínco" que realiza un rapidísimo ataque a todos los enemigos que tengamos adyacentes, La "Embestida", que dará un fuerte golpe en carrera con el escudo a un enemigo o la "Conversión" que te dará la posibilidad de unir a una criatura a tu causa y que pelee junto a ti (parecida a una habilidad del nigromante).

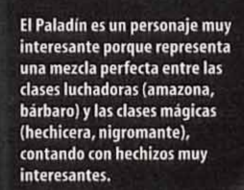
En lo que se refiere al equipo de combate, nosotros te sugerimos que utilices armas de una mano y un escudo. Si el arma tiene robo de vida y maná mucho mejor ya que, conforme golpeemos a los enemigos, nos iremos recargando y evitaremos morir (o al menos se lo pondremos más difícil al enemigo) y con la recarga de maná podremos seguir utilizando nuestras habilidades activas sin preocuparnos de quedarnos sin maná suficiente. Si queremos, podemos utilizar un arma de 2 manos (que hacen mucho más daño) sin embargo tendremos que ir con mucho más cuidado, ya que nuestra defensa se resentirá al no utilizar un escudo (un arma de dos manos utilizando "Ahínco" es una combinación terrible).

En lo referente a las auras, hay para todos los gustos. Respecto a las ofensivas destacamos "Espinas", una especie de Doncella de Hierro del Nigromante, es decir, las criaturas al atacarte se dañarán a sí mismas. Quizá una de las mejores, si no la mejor, es la "Ola de Frío Sagrada". Este aura congelará a todos los enemigos que se encuentren en un radio cercano al Paladín, ralentizando sus movimientos y ataques. Ésta es muy recomendable en las fases en las que nos enfrentamos a hordas de criaturas pequeñas y muy rápidas (Acto 3, por ejemplo) o contra ciertos jefes de final de acto (Duriel, del acto 2). "Concentración" también es muy útil, al aumentar el daño que realizamos al atacar. En cuanto a las Auras Defensivas, destacamos las 3 elementales: Frío, Fuego y Rayos; sobre todo esta última. Como todo buen jugador de «Diablo 2» sabe, los jefes más temidos son los que expulsan rayos de su cuerpo al atacarles, sobre todo si nos pillan desprevenidos (pueden matarnos sin que apenas nos demos cuenta). Con este aura tú y todo tu equipo recibiréis un bono a la defensa elemental contra Rayos (imprescindible contra Diablo para poder aguantar el cuerpo a cuerpo mientras nos "Ilumina" con sus rayos eléctricos).

Los atributos más recomendables para subir con el nivel..., pues todos. Uno de los riesgos de llevar un Paladín es caer en la tentación de pensar que es un Bárbaro y subir exclusivamente la Fuerza, la Destreza y la Vitalidad. La Energía (a fin de cuentas, el maná) para un Paladín es casi tan importante como para una Hechicera o un Nigromante. Sin embargo también es fácil caer en la tentación de subir mucho la Energía descuidando la Fuerza y la Destreza; piensa que por muy altas que tengas las auras y mucho maná del que dispongas, a los enemigos los matarás en combate. Además una fuerza alta te permitirá llevar mejor armadura, escudo y arma, con todo lo que esto supone. De esta forma nosotros te recomendaríamos que los primeros niveles invirtieras un punto en cada atributo, sumando al principio el 5º punto restante en Fuerza, pero invirtiéndolo en sucesivos niveles en la habilidad en la que consideres que flojeas más.

Así pues podríamos considerar al Paladín como un "híbrido" entre los personajes denominados "Luchadores" (Bárbaro y Amazona) y los "Mágicos" (Nigromante y Hechicera).

C.N.N.



El Paladín es un personaje muy interesante porque representa una mezcla perfecta entre las clases luchadoras (amazona, bárbaro) y las clases mágicas (hechicera, nigromante), contando con hechizos muy interesantes.









AURAS DEFENSIVAS

Resistencia al Fuego (Nivel 1), Resistencia al Frío (Nivel 6), Resistencia a los Rayos (Nivel 12): Pasivos. Aumentan el valor de resistencia de tu personaje y de todo tu grupo a ese tipo de ataques. Si bien los tres son importantes, quizá el de Rayos sea el que más, debido a los jefes "traicioneros" que los expulsan al ser atacados. A mayor nivel, mayor porcentaje de mejora y mayor radio de acción.
Desafío (Nivel 6): Pasivo. Aumenta porcentualmente el índice de defensa tuyo y de tu grupo. A mayor nivel, mayor porcentaje de mejora y mayor radio de acción.
Vigor (Nivel 18): Pasivo. Aumenta la velocidad y resistencia de tu grupo. Es útil si tienes que recorrer grandes distancias de mapa a gran velocidad. A mayor nivel, mayor velocidad, recuperación de resistencia y mayor radio de acción.
Meditación (Nivel 24): Pasivo. Aumenta el índice de recuperación de maná tuyo y de tu grupo. Muy útil si en tu grupo hay alguna Hechicera o Nigromante. A mayor nivel, mayor porcentaje de recuperación y mayor radio de acción.
Redención (Nivel 30): Pasivo. Consume los cuerpos de los enemigos muertos a cambio de vida y maná para ti. Si hay algún Nigromante en tu grupo mejor que no lo utilices. A mayor nivel, mayor recuperación de vida / maná y mayor radio de acción.
Salvación (Nivel 30): Pasivo. Reduce el daño producido por Fuego, Frío y Electricidad a ti y a tu grupo. A mayor nivel, mayor porcentaje de protección y mayor radio de acción.

AURAS OFENSIVAS



Fuerza (Nivel 1): Pasivo. Aumenta el daño producido por ti y tu grupo. Muy útil al principio del juego. A mayor nivel, mayor daño producido y mayor radio de acción.
Espinas (Nivel 6): Pasivo. Devuelve al atacante un porcentaje del daño sufrido por ti o tu grupo. A mayor nivel de habilidad, mayor porcentaje devuelto.
Concentración (Nivel 18): Pasivo. Aumenta el índice de daño realizado por ti y tu grupo y reduce la posibilidad de que el ataque de tu grupo quede interrumpido. A mayor nivel, mayor índice de daño y menores posibilidades de interrumpir tu ataque.
Ola de Frío Sagrada (Nivel 18): Pasivo. Congela y retarda a tus enemigos. Muy útil contra todo tipo de criaturas. A mayor nivel, mayor porcentaje de congelación y mayor radio de acción.
Fanatismo (Nivel 30): Pasivo. Incrementa la velocidad de ataque y el porcentaje de acierto. A mayor nivel, mayor el porcentaje.



HABILIDAD EN COMBATE

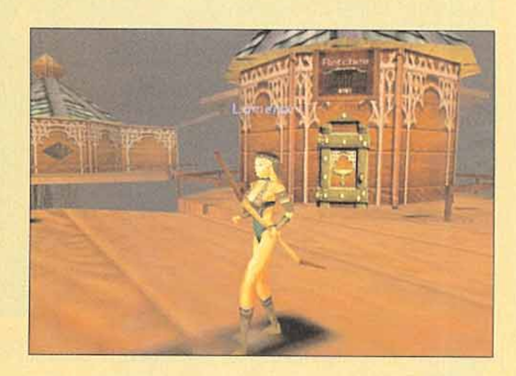
Ahínco. (Nivel 12): La habilidad estrella del Paladín. Ataca a numerosos enemigos adyacentes a una velocidad muy alta. A mayor nivel, mayor porcentaje de ataque y mayor numero de impactos realizados en el mismo asalto.
Embestida (Nivel 12): Carga contra un enemigo que no esté adyacente y le golpea con el escudo. Muy aconsejable en duelos contra otros jugadores. A mayor nivel, mayor porcentaje de ataque y de daño.
Conversión (Nivel 24): Convierte a criaturas a tu causa para que peleen junto a ti y tu grupo contra los enemigos. A mayor nivel, mayor porcentaje de conversión y mayor duración de ésta.

PERSONAJE PALADÍN

2- Fuerza
Punto dado por Akara. Resistencia al Fuego
3- Fuerza
4- Golpe
5- Lo guardamos
6- Con el punto guardado y el del nivel: Fuego Sagrado y Espinas
7- Resistencia al Frío
8- Fuerza
9- Sacrificio
10- Plegaria
11- Lo guardamos
12- Con los puntos guardados y el del nivel: Ahínco, Embestida y Resistencia a Rayos
13- Ahínco
14- Ahínco
15- Ahínco
16- Objetivo Bendecido
17-Desafío
Libro de Habilidad. Lo Guardamos
18-Con el punto guardado y el del nivel: Ola de Frío Sagrada y Concentración
19- Venganza
20- Ahínco
21- Purificación
22- Vigor
23- Lo guardamos
24- Con el punto guardado y el del nivel: Conversión y Meditación
25- Ahínco
26- Ahínco
27- Resistencia a Rayos
28- Resistencia a Rayos
29- Ahínco
Puntos dados por Tyrael. Uno a Ahínco y otro lo guardamos
30- Con el punto guardado y el del nivel: Redención y Salvación



«EverQuest»



¡Hola, gente de Micromanía! Os escribo para haceros unas cuantas preguntas sobre «EverQuest». Un grupo de amigos y yo queremos comprárnoslo estas Navidades, y necesitamos saber algunas cosas: 1)¿Cuánto cuesta darse de alta en el servidor, o lo que quiera que se haga y cómo se hace? 2)¿Hay que pagar con Visa? 3)¿Cuánto cuesta mensualmente? 4)¿Podríamos crearnos un grupo como los "Diablos de Hispannia", o sería mejor unirse a ellos? 5)¿Hay alguna cosa, no mencionada por mí, que debiera saber? 7)¿Merece la pena pagar cada mes, además de comprarse el juego y pagar las horas de Internet que uses (aunque sea con tarifa plana)? Gracias por atender a mis preguntas.

RSM

Al comprar «Everquest» disfrutas de un mes gratuito y no cuesta nada darse de alta en el servidor. El pago se efectúa mediante tarjeta de crédito y se puede escoger entre pagar mensualmente, cada tres meses o cada seis. Al mes cuesta alrededor de 10$, lo que hace que con el cambio del dolar, un mes puedas pagar una cantidad y al siguiente tener que pagar más, o con suerte menos..., pero, vamos, en pesetas oscila entre las 1 500 pesetas y las 2 000. Para crear un clan en «Everquest» es necesario contar con al menos diez jugadores y es completamente libre, se puede crear un clan nuevo o si lo preferís y sois aceptados, podéis entrar a formar parte en las agrupaciones españolas que existen en el juego. Sobre si merece la pena o no pagar cada mes..., pues si consigues aprovechar el juego y pasártelo bien (que es lo que les pasa a casi todos los que juegan a él), te aseguro que merecerá la pena.

Juegos de **rol online**

¡Hola! Ya hace mucho tiempo que me compro vuestra revista y quiero deciros que me simplemente me encanta, sobre todo vuestra sección de la Zona Online. Bueno, no soy exactamente un novato en esto de los juegos online, pero tampoco un veterano, mi experiencia radica en juegos como «Quake II» y «Quake III» o «Half Life», pero últimamente me están llamando mucho la atención los juegos de rol online, como «Everquest», «Asheron's Call», o el «Ultima Online» y me gustaría saber si además de estos tres juegos, existen mas o si se están desarrollando juegos nuevos y cuáles me recomendaríais.

Luis

Pues verás, Luis, en el número de este mes incluimos un reportaje especial sobre los juegos online que están al llegar y, aunque a algunos aún les queda bastante tiempo para ver la luz, podrás hacerte una idea de lo que nos depararán los juegos online del nuevo milenio, que prometen ser muchos más interesantes, si cabe, que los que están actualmente en el mercado.

Nombres curiosos



Son muchos los objetos que se pueden conseguir en «Diablo 2», y aunque no es la primera vez que en un juego encontramos nombres de objetos que llaman la atención, ante el que nos encontramos en este caso, no podemos hacer más que preguntarnos en qué estaba pensando el que le puso este nombre: Máscara de la muerte de la Vida.

Haciendo el pino



Qualtain, un viajero druida elfo del bosque, se encontró frente a un extraño suceso en «Everquest». Estaba recorriendo las extensas llanuras de las Karanas, cayó al suelo, y cuando se quiso levantar, en vez de hacerlo normalmente, empezó a andar boca abajo... extraño, pero, desde luego es un fallo muy gracioso.

La torre soñada

Después de mucho tiempo los Diablos de Hispannia han conseguido colocar por fin una torre en el servidor de Drakenfelchs, para ello tuvieron que realizar un gran esfuerzo económico, pero ya existe una torre emplazada en el continente de Felucca (mediante el sistema de ebay). Como prueba esta instantánea, en la que posan en formación de honor celebrando su nueva adquisición. Esperemos que pronto otros españoles puedan conseguir la suya. Dentro de los muchos tipos de edificaciones que pueden comprar los jugadores, la más importante, después del grandioso castillo, es la Torre, una gran fortificación de tres plantas. Con la masificación de casas que sufre Britannia actualmente es imposible poder poner una nueva, ya que no hay espacio físico. Por lo que la única forma de conseguir una torre es comprando una que ya esté emplazada, aunque son caras.

Armas épicas

Hace ya unas semanas que Verant incluyó en «Everquest» una serie de misiones épicas para cada clase del juego. Pero más que épicas son misiones imposibles, ya que en todas se necesitan objetos que se obtienen de dragones o de otros seres terribles. Bien, pues aunque parezca difícil, cada vez son más los jugadores, siempre dentro de una minoría, que ya han conseguido una de esas armas épicas (todos extranjeros), como este shaman ogro. Ahora solo falta que algún español encuentre el valor y el coraje necesarios para emular la hazaña.



King español



Es un orgullo anunciar que por fin hay un español que ha conseguido llegar a ser King en «Diablo 2» tras muchos esfuerzos, esperamos que no sea el único y que pronto otros españoles le igualen.

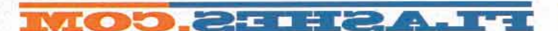
FLASHES.COM

Blizzard se ha propuesto conseguir mas ventas de «Diablo 2» con vistas a la campaña navideña, por lo que ha grabado un anuncio para televisión de 30 segundos. En el anuncio se pueden ver algunas de las secuencias cinematográficas más espectaculares del juego que a primera vista hace pensar al espectador que en vez de un juego se anuncia una película.

Sega y Motorola llegan a un acuerdo por el que la primera desarrollará juegos con gráficos de alta resolución para los móviles de Motorola de la próxima generación. Su fecha de salida aún no está clara, pero Sega adelanta que los usuarios dispondrán de un extenso catálogo de títulos donde elegir; tan sólo tendrán que descargarlos desde Internet. Los nuevos móviles vendrán con un juego ya preinstalado, cuyo nombre es «Borkov», donde los usuarios deberán mover bloques situados en una tabla con el objetivo de obtener una figura igual a la observada en la pantalla anterior, un juego muy parecido al clásico Tangrama.

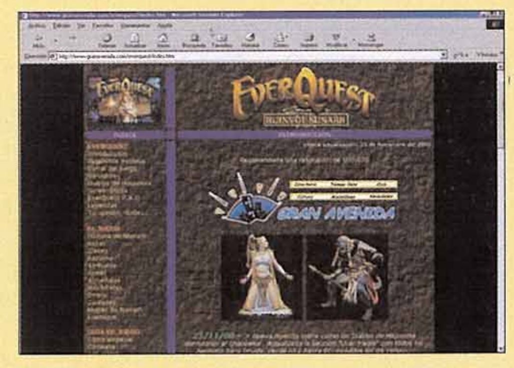
Sierra y Havas Interactive se hacen con los derechos de la exitosa película de El Gladiador, dirigida por Ridley Scott, por lo que pronto anunciarán un juego basado en dicha película, aunque desde Havas Interactive aun no se asegura que tipo de juego será.

Lucasarts bautiza a su RPG online basado en el fabuloso mundo de Star Wars con el nombre de: «Stars Wars Galaxies». El juego que será desarrollado por Verant («Everquest») promete contentar a todos los fans de la saga de la Guerra de las Galaxias. Así mismo se ha abierto la página oficial del juego: www.starwarsgalaxies.com



Almogaver

LA WEB del mes



En nuestro afán por descubrir y conocer las mejores páginas sobre juegos online por Internet este mes hemos topado con dos páginas excelentes, para dos excelentes juegos.
Primeramente tenemos una de las webs más completas que hemos encontrado sobre «Everquest» en español, www.granavenida.com\everquest, donde podremos encontrar todo tipo de información.
Por otro lado está www.halfrules.com, una de las páginas más completas sobre el «Half Life» y todos sus mods, y que se actualiza diariamente.



A Debate

En nuestro afán de hacer cada vez mejor la Zona Online y para celebrar el nuevo milenio que comenzamos queremos estrenar una nueva sección llamada A Debate, donde os propondremos que opinéis sobre los temas más candentes del sector de los juegos online. Para empezar os proponemos el siguiente dilema que afectará a los usuarios de juegos online dentro de poco: ¿Juegos de rol online basados en mundos medievales («Ultima Online», «Everquest», etc) o basados en mundos futuristas («Anarchy Online», «Star Wars», etc)?

Tu lista

En el ranking de este mes hay que destacar la consolidación de «Everquest» en el primer lugar y el avance de posiciones de «Counterstrike». Además «Ultima Online», como animado por el anuncio de su pronta ampliación, va escalando puestos.
Si queréis aportar vuestro voto, no tenéis más que enviarlo a la dirección de la Zona Online.

■	1- Everquest
▲	2- Counterstrike
▼	3- Diablo II
▲	4- Ultima Online
▼	5- Vampire La Mascarada
▼	6- Unreal Tournament
▼	7- Quake III

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



• Compañía: **PLANETMOON STUDIOS/ VIRGIN/INTERPLAY.** • Disponible: **PC** • Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**

• CPU:Pentium II/K6-2 350 MHz
• RAM: 64 MB
• HD: 875 MB
• Tarjeta 3D: Sí, (Compatible D3D, Glide con 8MB)
• Multijugador: Sí (Internet/Módem/Red/TCP/IP, IPX)

Duelo de Titanes

GIANTS CITIZEN KABUTO

Las primeras noticias sobre «Giants: Citizen Kabuto» se hicieron públicas gracias a la aparición de un vídeo que vio la luz hace ya alrededor de dos años; un sorprendente documento que nos ha servido para mantener un interés más que justificado durante todo el desarrollo del título. Entonces, el programa aún se encontraba en una fase temprana de desarrollo pero ya se presagiaba un título en el que se estaba llevando a cabo un planteamiento arriesgado y claramente innovador. Era una buena promesa de Planet Moon, sí, y ahora ha llegado el momento de ver si se ha cumplido.

No es precisamente Planet Moon una compañía que haya desarrollado juegos convencionales, sin embargo su éxito anterior de más renombre, «MDK», no destacó por la innovación en la fórmula de su juego, sino por el planteamiento, por el inconfundible estilo que forma parte de la firma. «Giants» es distinto, su diseño parte de varias ideas conocidas en el ámbito del desarrollo, pero revela un fuerte carácter, si no pionero, sí al menos innovador. Para que un programa esté bien hecho no ha de ser radicalmente distinto ni ha de pasar necesariamente el filtro de la originalidad, pero cuando una compañía asume el riesgo de innovar y el resultado es tan satisfactorio como el que se da en el programa que nos ocupa, asistimos a uno de esos momentos en la historia de los videojuegos que sirven de referencia. Un paso adelante que sin llegar a ser revolucionario, si permite abrir nuevas posibilidades en el sector del software de entretenimiento.

ESTRATEGIA IMPLÍCITA

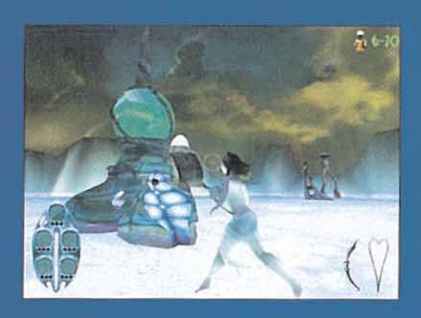
«Giants» es fundamentalmente un juego de acción aderezado con algunas dosis de estrategia que percibimos sutilmente, y en muy pocas ocasiones de una manera convencional. La estrategia, o mejor la táctica de «Giants», es un elemento intrínseco al planteamiento del programa como juego de acción. No son elementos que se suman de forma artificial, sino que ambos se encuentran

Los tres personajes principales son adversarios pero, más allá del enfrentamiento, están relacionados entre sí y con la historia, encajando en un todo con forma precisa

Infraestructuras

Todos los escenarios de «Giants» son, a pesar de su exótica apariencia, campos de batalla diseñados a tal efecto. Hay una notable diversidad de estructuras resultando fácil reconocer a qué raza pertenece cada una. Fortalezas, torretas de vigía, torres de defensa, fosos, garitas, barricadas, murallas... y los Listillos que, como cabe esperar, edificarán sus tiendas, tabernas, casinos y demás zonas de recreo para nuestro gozo. Cada escenario de «Giants» es casi como un gran parque temático para el combate y también, por supuesto, para la diversión.





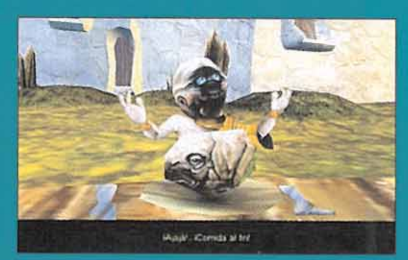


Entre "listillos" anda el juego

Los Smarties, o Listillos, son los nativos ancestrales de las islas de Dorion. Constantemente están amenazados con pasar a formar parte de la dieta diaria de Kabuto. El juego está basado en el cumplimiento de misiones cuyos objetivos serán impuestos por los Listillos en la mayoría de los casos y estos a cambio nos darán la posibilidad de obtener nuevos equipos y armas o enseñanzas de gran utilidad según el caso o nos dirán donde podemos encontrar a un compañero extraviado en el caso concreto de los Meccs. Para Kabuto significarán la única posibilidad de desarrollar la facultad de procrear. Para conseguir que los Listillos estén contentos hay que proporcionarles la carne de unos animales nativos llamados "Vimps". Cazar Vimps es como explotar los recursos energéticos en cualquier otro programa de estrategia ordinario. En adelante la docilidad de los Vimps irá desapareciendo y tendrán fiereza más que suficiente para entrar en batalla, resultando cada vez más difícil cazarlos.







El fantástico entorno de la isla de Dorion es un archipiélago flotante en la inmensidad del Universo habitado por una amplia fauna, y flora igualmente utópica, cuyas cuarenta islas servirán de escenarios para la aventura en «Giants»





unidos de tal forma que en cualquier misión necesitaremos llevar a cabo tácticas adecuadas, muchas veces sin darnos cuenta, es decir, sin que haya planificación alguna. Simplemente probamos, utilizamos los recursos que tenemos a mano y ensayamos formas de combatir. Así el aprendizaje nos permite cada vez más agudeza a la hora de planear las misiones. Según la raza, y gracias a la experiencia, iremos descubriendo el mejor modo de combatir. Esto, que puede ser algo confuso desconociendo el programa, se hace evidente al jugar. Se trata, en resumen, no de ejecutar un plan trazado, sino de probar, y en base a eso, aprovechar la experiencia para posteriores ocasiones en las que se den circunstancias parecidas. La utilización táctica del terreno, el empleo de las armas y objetos, la elección de los objetivos por prioridad y, como siempre, tener contentos a los Listillos (Smarties), son también otros rasgos comunes a la estrategia. Pero el empleo de los Listillos observados como recursos no es algo que podamos controlar. Más bien es el progreso lineal y predefinido de la historia en el cumplimiento de los objetivos de las misiones lo que nos hace avanzar. Cuanto mejor resolvamos la papeleta, mejores ventajas obtendremos de los pequeños seres pero sólo hasta cierto punto.

El verdadero valor estratégico de estos seres con libre albedrío se revela en los diferentes modos multijugador mientras que en el de aventura resultan un soporte fundamental al desarrollo del guión.

AMPLITUD GIGANTESCA

«Giants» en modo aventura arranca con una secuencia de introducción en un skecht cómico en el que se intuye el carácter sarcástico de todas las secuencias de animación presentes en el juego. Tras la secuencia nos encontramos en el pellejo de Baz, el protagonista de los Meccaryns quien se ve irremisiblemente obligado a apañárselas en un extraño lugar, un archipiélago que no parece muy apacible y cuyo mar parece flotar en la inmensidad del Universo. Al poco tendremos el primer contacto con una raza nativa "amistosa", los Listillos, a los que Baz tendrá que ayudar a fin de que le ayuden a su vez a reunirse con sus congéneres, para lo cual tendrá que enfrentarse a toda una fauna de criaturas, las más fieras las Sea Reapers y el gigante Kabuto. Ayudar a los Listillos reportará a los Meccs armas más pesadas y objetos útiles y también permitirá que los cinco Meccs vuelvan a encontrarse. El valor de los Meccs es la tecnología y en ésta confían para vencer a sus rivales cada vez con armas más poderosas y precisas y toda suerte de artilugios que van desde un jetpack hasta un arbusto con el que camuflarse pasando por una megabomba. El control directo del jugador recae sobre el personaje de Baz, aunque los demás Meccs irán perfectamente acompasados a sus movimientos. Por ejemplo, al disparar, los compañeros de Baz apuntarán hacia el mismo punto exacto a no ser que exista otra amenaza. Además, podrán recibir series de órdenes ►


Delphi podrá navegar en uno de los barcos de la reina de las Sea Reapers, Sappho.


No resulta nada fácil sacarles las castañas del fuego a los Listillos en un entorno de criaturas tan hostiles.


Siempre podemos acceder al mapa donde se muestran las islas que corresponden a la zona de la misión.


El arbusto dentro del cual se esconde el Mecc, Baz, es un artilugio para coger por sorpresa a los enemigos.

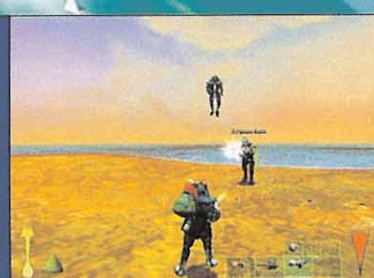
Con todos sus encantos

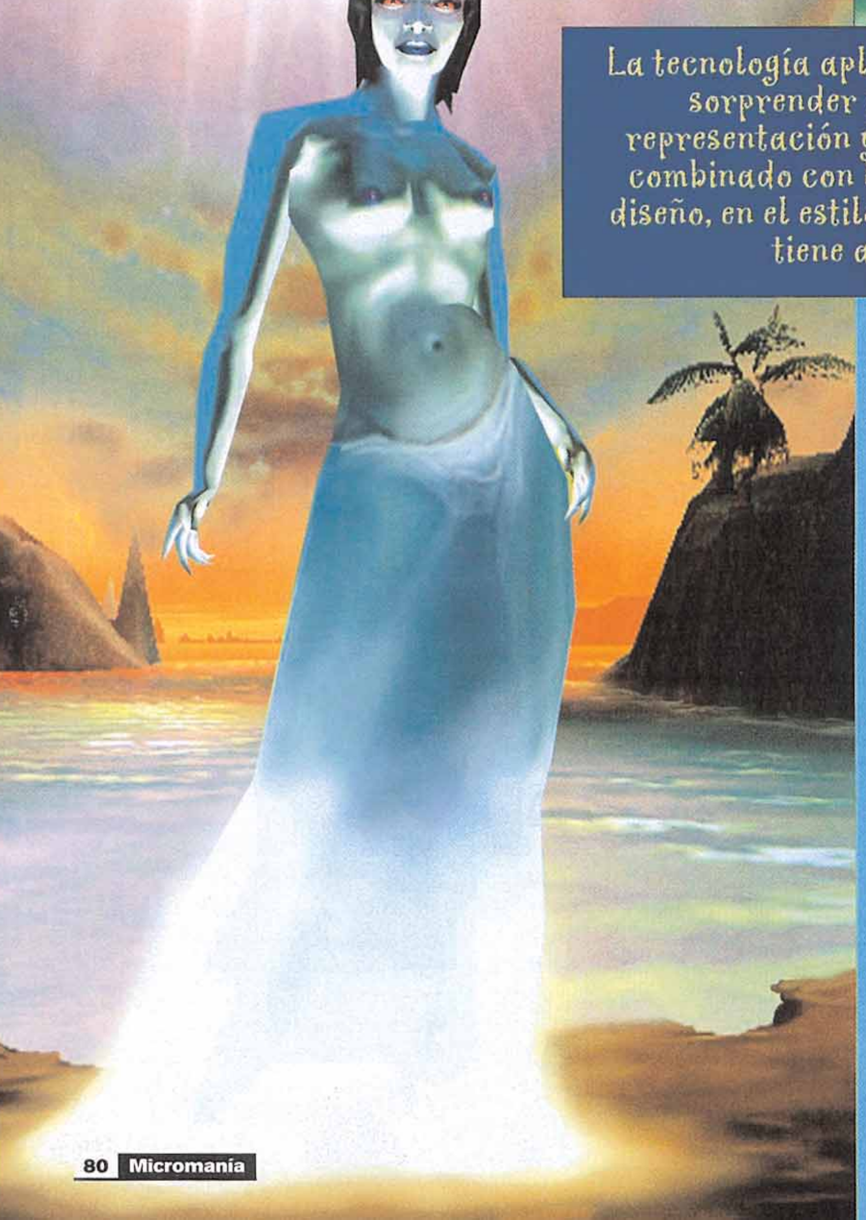
Puede que muchos hayáis descubierto en Internet los rumores acerca de la censura visual que podría afectar al programa. Es cierto que la compañía se ha visto obligada, para comercializar la versión en Estados Unidos, a modificar parte del juego cubriendo los pechos de Delphi con un trapito y transformando el color rojo de la sangre en verde. Los estadounidenses sin embargo pueden encontrar un patch con el que devolver el juego a su forma original, con pechos y todo. ¡Qué tremenda carga erótica!

Como siempre, las sorprendentes cuestiones morales que afectan a algunos mercados -en especial el estadounidense que parece estar abonado a estas polémicas- generan situaciones de lo más surrealista. Afortunadamente para nosotros «Giants: Citizen Kabuto» tendrá en su versión para el mercado español todo su esplendor sin censuras ni omisiones, que por otro lado no hubieran afectado significativamente a su interés.



La tecnología aplicada en «Giants» logra sorprender por la eficacia en la representación y fenómenos del entorno, combinado con la belleza plástica de su diseño, en el estilo al que Planet Moon nos tiene acostumbrados





no muy variadas pero más que suficientes para lograr cierta coordinación y orden.

Más adelante el imprevisto transcurso de los acontecimientos nos llevará a controlar una de las Sea Reapers, Delphi, quién saldrá de sus dominios en los mares para participar activamente en la contienda. De nuevo en compañía de los Listillos, Delphi irá haciéndose más poderosa atesorando el conocimiento y facultad para conjurar hechizos en combinación con armas místicas. Sus hechizos además de potenciar el uso de sus armas, le permitirán crear fenómenos medioambientales formidables. Quizá el más espectacular ejemplo de hechizo sea el del invocar un tornado que lo devasta todo, pero hay otros igual de sorprendentes. Delphi también puede dominar criaturas marinas e incluso hacer que la sombra de sus adversarios se vuelva contra ellos, tomando vida propia para atacarles. En el trayecto final será el propio Kabuto el personaje que estará bajo nuestro control, claro que el carácter salvaje e insaciable del personaje condicionará su comportamiento por sí solo. Kabuto es, como recordaréis, una creación desmadrada concebida por el poder mágico de las Sea Reapers, cuyo objetivo era en principio proteger Dorion de invasores externos, es decir, de seres como los Meccaryns. Pero el objetivo de la criatura, emancipada de sus creadoras, será encontrar una pareja con la que tener descendencia. Tanto los Meccs como la Sea Reaper se controlan en primera o tercera persona según requiera la situación; aparte contamos con la opción de hacer un zoom al estilo mira telescópica para apuntar las armas a larga distancia. Podemos encontrar en el programa la posibilidad de configurar los comandos del teclado de forma independiente para cada criatura.

La baza de Kabuto es la fuerza bruta y lo descomunal de su tamaño, que le permite literalmente devorar a sus rivales, lo cual también supone su mayor desventaja puesto que necesita alimentarse constantemente y se puede ver en problemas si no logra saciar su apetito con la frecuencia necesaria. Kabuto, con el tiempo, desarrollará la impresionante habilidad de dar vida a otras criaturas modeladas del barro. El control de Kabuto se realiza a través de una perspectiva en primera persona y otras opciones de cámara, una de ellas situada en las fauces de la criatura, verdaderamente impactante.



Las bases y regiones de importancia estratégica están siempre bien custodiadas por los machos Sea Reapers.



Delphi ha de enfrentarse a sus congéneres en algún capítulo del guión cuyo desenlace es del todo incierto.



La belleza y tremenda extensión de los escenarios es evidente desde el primer instante de juego.



En las tiendas de los Listillos veremos un inventario con todos los artilugios que podemos adquirir.

El lenguaje canalla

En el doblaje «Giants» también se distingue de otros programas. Está claro que todas las secuencias cinemáticas presentes en el programa entre misión y misión están narradas en clave de humor, pero Planet Moon ha ido mucho más allá dejando a un lado la sutileza. El carácter desenfadado de sus gags guarda también un lenguaje socarrón y soez, aunque, reconozcámoslo, natural, que no sólo proporciona una mayor fuerza a los ya de por sí desternillantes diálogos, sino que hace a los personajes más auténticos. Las voces son asimismo adecuadas, aunque quizá la sincronización del sonido con las animaciones no sea siempre perfecta. No hay que creer que los Listillos van a ser seres indefensos llenos de sabiduría y sosiego, en realidad son unos energúmenos con una cara muy dura.

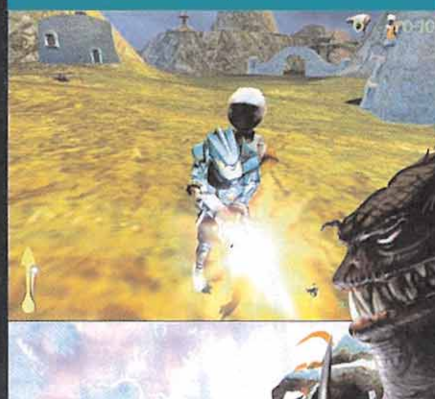


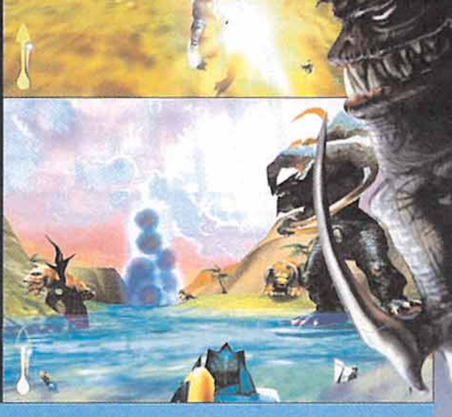






El diseño de las misiones está claramente orientado a la diversión, absorbiendo nuestra atención a medida que se van haciendo más y más complicadas





LA ACCIÓN

El diseño de la acción unido al de las misiones, desglosadas como etapas de la aventura en «Giants» -aparte de las opciones multijugador-, es, sin lugar a dudas, la piedra angular del juego. La profundidad y diversidad de los personajes ayudan mucho a despertar nuestro interés pero son las misiones las que hacen de «Giants» un juego altamente adictivo. Por un lado, la dificultad se va incrementando en la justa medida en la que nuestros personajes se van haciendo más poderosos y el guión se va resolviendo entre secuencia y secuencia con pequeñas partes de la historia hasta el desenlace, un climax que, seguramente quedará en las retinas de muchos durante largo tiempo. Mientras tanto no podemos olvidarnos de las peleas e insultos entre los personajes y del humor, algo negro y siempre explícito, que brota a en cada instante. Nuestros personajes crecen, se desarrollan, pueden llegar incluso a reproducirse y por supuesto a morir, cambiando a lo largo de su paso por la aventura sus implicaciones con las otras razas y sus aspiraciones en el progreso de la misma. Y «Giants» es también un juego eminentemente multiusuario. Hubiera resultado un programa bastante más deslucido de haber estado ausente la posibilidad de enfrentar a las tres razas en modo multijugador, ya que esta opción es, más que un reclamo adicional, uno de los pilares del título. El equilibrio alcanzado en los defectos y habilidades de cada raza es, quizá, el elemento de diseño más difícil y mejor llevado a cabo en «Giants». Planet Moon ha integrado tres submodos multiusuario: Deathmatch, Capturar el Listillo y defensa de la base. No es necesario que haya un jugador controlando cada especie, el programa puede dejar en manos de la CPU el control de uno de ellos.

EL ACABADO

Los gráficos no son impresionantes por la complejidad en los personajes y en el entorno como sobre todo por la belleza artística empleada en su diseño. Los fractales generados por el engine logran dotar a la superficie de las islas un exotismo atractivo, vivo y casi orgánico. Sin embargo, tratándose de entornos de gran extensión, no es la carga de polígonos lo que nos llama la atención sino la armonía lograda en la ambientación gracias a la incorporación de detalles y al empleo de las luces y efectos. Desde los hechizos de Delphi hasta las devastadores explosiones de las armas de los Meccs, pasando por las ondas que a modo de terremoto se expanden cuando una criatura gigantesca como Kabuto le da por saltar, revelan un tratamiento dinámico de las superficies y los objetos inédita. Resulta curioso cómo un programa con un desarrollo dilatado contemple el aprovechamiento de técnicas soportadas exclusivamente por el hardware más actual, sin dejar de lado por supuesto los equipos más modestos. Ya desde el primer momento, las criaturas de inteligencia más modesta atacan dividiéndose y rodeándonos para evitar ser advertidas y cuanto más poderosas son, se muestran más inteligentes y escurridizas. Como defectos o pegas realmente podemos decir muy pocas cosas. Quizá que las animaciones en los movimientos de los personajes no gozan de demasiada suavidad y quizá también que las voces en ocasiones no acaban de sincronizarse totalmente con la escena. En cualquier caso la jugabilidad no queda afectada y sopesando todas sus virtudes, no nos queda más que descubrirnos ante los chicos de Planet Moon: chapeau.

S.T.M.



TECNOLOGÍA:	93
ADICCIÓN:	96

«Giants» es una obra maestra del arte y de la técnica. Asequible, divertido, adictivo y algo soez pero precioso. Las animaciones de los personajes resultan naturales, pero un tanto bruscas. La diversidad y amplitud de juego, la relación entre personajes y lo que los enfrenta resulta de lo más sugerente, aportando al programa una tremenda solidez.

puntuación total **96**

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

La transición del viejo al nuevo año, de Diciembre a Enero, representa uno de los momentos dulces, de forma habitual, que suele vivir la industria, cada temporada. Las Navidades desatan la euforia del consumo y, el mundo de los juegos de ordenador y consola no resulta una excepción. Muchos usuarios procuramos mirar con lupa aquello que las diversas publicaciones del sector han estado siguiendo a lo largo de los meses, materializándose, casi todos los títulos, en esta época, precisamente. Y dado que, día a día, parece que existen más y más títulos que se presentan como números 1, no está de más que, en lo que nos concierne en Micromanía, intentemos plantear más rigurosidad en las puntuaciones cada nuevo año. En otras palabras, es necesario exigir más cada año, para alcanzar una buena nota, al igual que aparecen más juegos que se la disputan. Versiones y nuevas entregas, como ya se comentó el pasado mes, no son la excepción y, de hecho, en estas fechas proliferan como setas. Pero el simple hecho de la "nueva idea" tampoco basta. Aunque, de vez en cuando, surgen pequeñas joyas capaces de dar una nueva perspectiva a los géneros más manidos. Y algunas, se encuentran a continuación.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Spin Jam

Rapidez Mental

- Compañía: **EMPIRE INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **PUZZLE/INTELIGENCIA**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Disparar pompas, juntar colores y girar la rueda, son todas las acciones que deberemos poner en liza para conseguir pasar un rato entretenido con este juego. Si bien es cierto que todos los títulos de este género, que se consolidaron en el mercado con la aparición del «Tetris», suponen todo un reto para el jugador, prolongar el juego más allá de unos ciertos límites, puede llegar a que acabemos aborreciendo el título. Aunque «Spin Jam» está diseñado para todo tipo de público, la interfaz gráfica, animada por dibujos de series infantiles, denotan una cierta inclinación hacia los más pequeños de la casa.
La mecánica de juego es bien sencilla: lanzar burbujas, agrupándolas por colores alrededor de un eje giratorio, que saldrán despedidas tras reunir un determinado número y que deberán encajarse en el pétalo del color correspondiente. Para ello deberás girar el eje de tal forma que salgan disparadas en la dirección adecuada y así ir eliminando los pétalos cuando alcancen en su interior un determinado número de pompas. La rapidez mental juega un importante papel aquí, rapidez mental que sin duda se pondrá más a prueba si se aprovecha la posibilidad de jugar contra otro jugador.

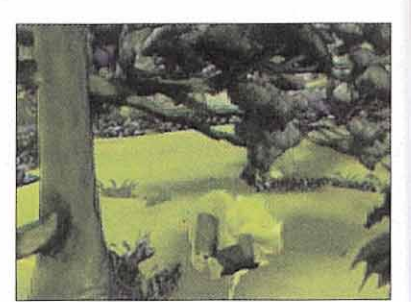
A.L.C. **58**

En Busca del Valle Encantado

El precio del despiste

- Compañía: **SOUND SOURCE INTERACTIVE/UNIVERSAL**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock





Los pequeños y simpáticos personajes de esta historia deberán estar preparados para escapar de peligros y resolver acertijos, si no quieren ver cómo se pagan los despistes en el Gran Valle.
Divertido y entretenido como pocos se presenta este título hecho a la medida de los más pequeños de la casa. Con un ambiente prehistórico cuyos personajes pertenecen a un mundo fantástico en el que el retorno al gran valle es el argumento principal del juego. Manejando a uno de los muchos pequeños dinosaurios de diversas clases que presenta el título, se deberá completar una aventura llena de peligros y enigmas sencillos por resolver.
Un argumento entretenido, una gran calidad gráfica llena de diversos escenarios y personajes en tres dimensiones, sencillez de configuración y manejo..., elementos todos muy aconsejables en un juego para niños. Todo esto además aderezado con una traducción y doblaje a nuestro idioma que sin duda rompe

Rc Revenge Pro

La mejor emisora

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock



El mundo del radiocontrol también ha llegado a la recién nacida Playstation 2, aumentando si cabe la calidad de su antecesor en la clásica Playstation, con una interfaz gráfica más cuidada y una mayor calidad en general a lo largo de todo el juego.
Manejando a uno de los múltiples prototipos que están en liza tendremos que cruzar la meta en primer lugar, aunque la principal baza no pasa por tener un coche bien preparado en el aspecto mecánico, ya que durante la carrera se contará con diversos objetos capaces de "allanar el camino" a la victoria. El alto grado de jugabilidad desde luego es uno de los puntos fuertes del título, ya que a pesar de contar con tan sólo tres modos distintos de juego (carrera sencilla, campeonato, récord), éstos están arropados por un amplio abanico de modelos distintos de vehículos, así como una gran diversidad de escenarios en los que competir. Además como atractivo añadido, un editor de escenarios dará la posibilidad de personalizar distintos circuitos del juego. En definitiva, esta nueva versión de la saga sube enteros con respecto a su antecesor, aunque quizá conserva en la parcela de juego prácticamente los mismos rasgos de la anterior versión.
En el aspecto gráfico, una presentación correcta, ya que se asemeja demasiado a la versión de PlayStation sin llegar a la espectacularidad esperada y deseada para la nueva consola de Sony.

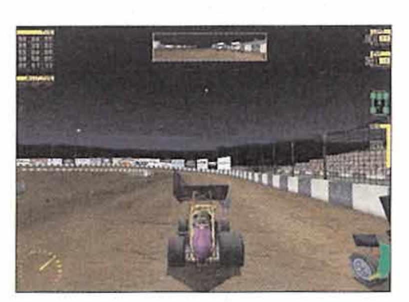
I.P.P. **60**

Dirt Track Racing-Sprint Cars

Vueltas y vueltas

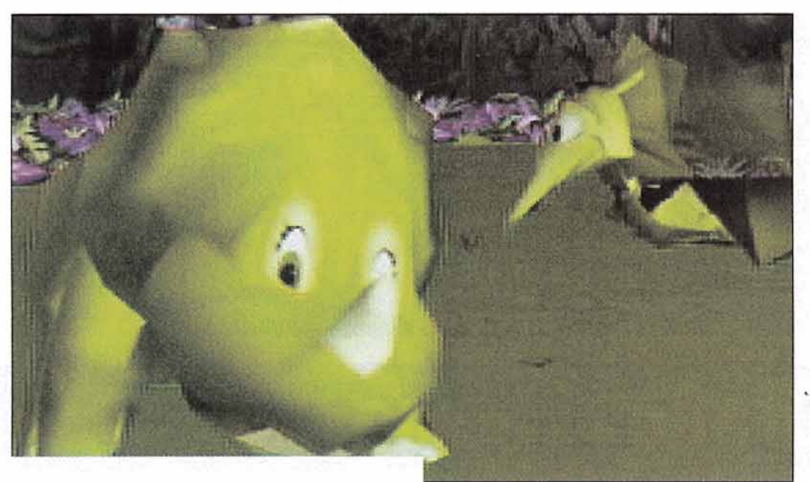
- Compañía: **RATBAG / TAKE 2 INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**

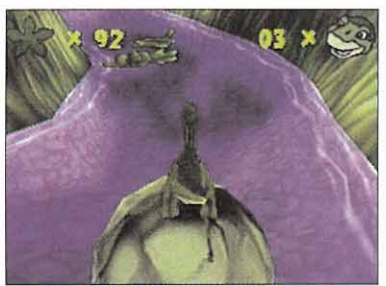
CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 60 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí.



Proveniente de una saga de juegos, todos ellos del mismo género, «Dirt Track Racing – Sprint Cars» se adentra en el mundo de las carreras con prototipos de esos que no se ven precisamente por las calles de la ciudad. A los mandos de uno de estos particulares coches deberemos enfrentarnos en carreras sobre un monótono circuito con las que iremos obteniendo sustanciosos ingresos que nos permitirán mejorar mecánicamente nuestro bólido, e incluso cambiarlo por otro mejor.
El argumento de este juego no es nada relevante. Con una mecánica similar a la utilizada en la serie «Nascar», este título parece más preocupado por las opciones arcade que por las propias de un simulador, por ejemplo la necesidad de mantener una física de movimientos de los bólidos que realmente nos introduzca de lleno en la conducción.
La presentación gráfica se antoja tan mediocre como todo el juego en general, aunque puede salvarse de la quema una interfaz bastante cuidada y muy intuitiva. El grado de jugabilidad podría haber sido bastante alto, dada la gran cantidad de opciones disponibles de juego y simulación, pero no se ven respaldadas por una conducción atractiva y real a la hora de ponerse al volante. Hablamos por tanto de un juego que se queda a caballo entre el arcade y el simulador, ya que por sus opciones parece creado para ser un simulador, aunque tras ponerse a los mandos de uno de los coches, se queda estancado en un arcade, y muy poco atractivo.

I.S.A. **45**





las barreras habituales con las que el jugador se enfrenta en muchos otros juegos existentes en el mercado.

«En busca del Valle Encantado» presenta un modo simple de juego, aunque sin embargo variará el desarrollo de la aventura, dependiendo del personaje escogido. Importante también será el ajuste de la dificultad. En el nivel más sencillo contaremos con la inestimable colaboración de otro personaje volador que irá indicando en cada momento cómo sortear de manera adecuada los obstáculos del camino.

En líneas generales hablamos de un juego sencillo de manejo, con un alto grado de jugabilidad y gran calidad gráfica que hará sin dudas las delicias de todos aquellos que pretendan devolver a los pequeños héroes de vuelta al gran valle a lo largo de una veintena de escenarios.

A.L.C.

61

Super Bust a Move

El regreso de un clásico

- Compañía: **TAITO/ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **PUZZLE**

Uno o dos jugadores • Se recomienda utilizar tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



El regreso de un clásico siempre es una agradable noticia. Y más aún si irrumpe de lleno en una nueva plataforma como la recién estrenada Playstation 2, que tanto está dando que hablar.

Nuevos retos para la mente es lo que presenta esta nueva versión, mejorando algo su aspecto gráfico, siempre atractivo. Conserva toda la esencia de sus antecesores, así como la mecánica de juego, aunque, a nuestro entender, podrían haberse añadido nuevos modos de juego que aumentaran aún más su atractivo, elevando así el grado de jugabilidad y ofreciendo alguna novedad a este título.

La posibilidad de elegir la dificultad del juego sin duda abre el abanico de público para jugar ya que en los niveles más sencillos son aptos incluso para un niño pequeño o un padre inexperto. El objetivo será, como siempre, superar todos lo niveles hasta completar el puzzle, yendo por el camino que nosotros elijamos en cada ocasión. De su calidad gráfica cabe resaltar el atractivo visual que supone, especialmente para los más pequeños, el gran colorido que recubre cada pantalla, así como la alta definición y los efectos visuales, con un diseño que resulta de todas formas muy japonés. La posibilidad de competir contra otro compañero midiendo la rapidez mental, es otro de los puntos que realzan el atractivo de esta nueva entrega de Acclaim.

P.L.L.

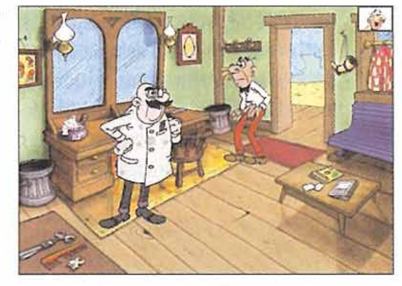
65

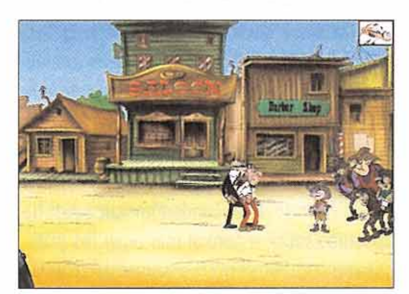
Mortadelo y Filemón

Aventura de cómic

- Compañía: **ALCACHOFA SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRAFICA**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No.





Nuestros queridos personajes Mortadelo y Filemón se han embarcado en una dura investigación alrededor de su fantástico mundo, aunque esta vez dentro de las pantallas del ordenador.

Concebida para todos los públicos, esta aventura, bastante entretenida, reproduce el universo de los personajes de cómics con bastante fidelidad. Como toda aventura gráfica, está repleta de enigmas por resolver y de numerosas investigaciones que realizar, sin embargo la dificultad en determinados momentos puede resultar bastante alta desde el principio, algo que puede desalentar a los menos tenaces. A pesar de no contar con unos gráficos espectaculares, el grado de entretenimiento que proporciona la posibilidad de controlar a los protagonistas de la aventura compensa con creces ese aspecto.

Las aventuras legendarias, como la serie «Monkey Island», sobrepasan por mucho a ésta en calidad, sin embargo la popularidad que poseen los protagonistas del título que nos ocupa, hará que muchos aficionados al cómic se decanten por él.

P.L.L.

56

Oligopoly

Recursos de tablero

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 122 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No.



Utilizando los mejores trucos que permiten mantenerse a la cabeza de la economía, con la vista comercial que caracteriza a un verdadero magnate de las finanzas, hemos de conseguir hacernos con el dominio de la mayor parte de terreno posible, explotarla y convertirla en una inagotable fuente de ingresos que nos permita hundir en la miseria al resto de contrincantes.

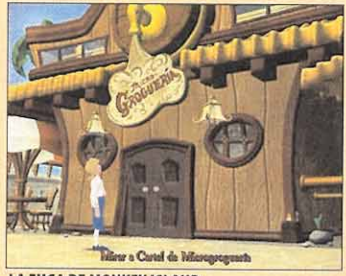
Las variantes de juego que presenta este título son amplias, ya que, como un juego de mesa, las decisiones de tus adversarios son inesperadas. A más jugadores, mayor dificultad en el cálculo de probabilidades de acciones de los contrincantes.

La presentación gráfica simula a un juego de tablero, con una intención de clara tendencia a la perspectiva desde distintos puntos en 3D, sin embargo los gráficos espectaculares y efectos visuales hemos de buscarlos en otro tipo de juegos, más aptos para ello y más acorde con sus características. La adicción que supuso en su momento juegos de mesa como el monopoly, pueden compararse a la que puede hoy revivirse en títulos como éste, sin embargo y a pesar de los tiempos que corren la inteligencia artificial de este juego deja mucho que desear para lo que pudiera haber sido. El juego dispone además de una instructiva y breve enciclopedia acerca de los recursos materiales que se explotan hoy en día. Es, como se puede ver, un juego bastante instructivo.

I.P.P.

55

El Reto


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

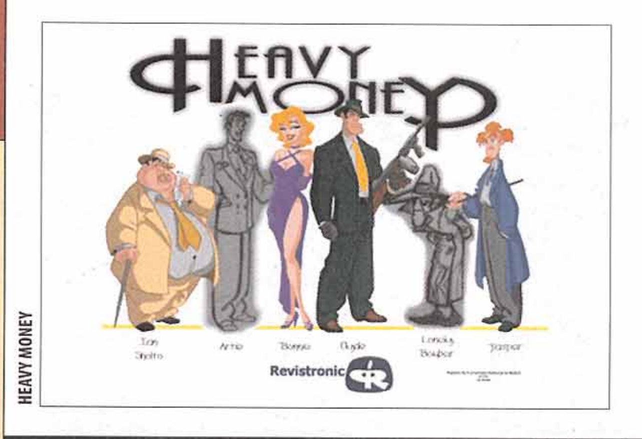
¿Qué sería de las aventuras sin los constantes desafíos a los que someten al jugador? Los acertijos inteligentes, los objetos escondidos, las pistas veladas... Pero su capacidad para ocultar oscuros secretos no acaba cuando se completa el juego. Al contrario, muchas aventuras aún guardan secretos difíciles de descubrir . Por esa razón, cada dos o tres meses, el apartado El Reto os propone nuevos desafíos. Ni que decir tiene, vosotros también podéis enviar vuestros propios retos para poner a prueba al resto de socios del Club.

Al igual que ocurrió en la reunión del número 70, de los dos retos pendientes, uno ha sido resuelto, pero nadie ha podido con el otro. Si recordáis, el primero consistía en descubrir qué personaje de «The Curse of Monkey Island» hacía una crítica camuflada al juego «Myst». Tal como Alejandro Pericás, George de Vigo, Javier Escartín de Huesca, y Javier Agorreta, alias Xabiman, de Cáceres, han descubierto, se trata del Galés Volador, el barquero de Isla Blood. La clave está en darse cuenta de que la traducción de «Myst» es "niebla". Durante su conversación con Guybrush, el Galés suelta una frase inocente que, en realidad, es una crítica al juego «Myst»: "Claro que la niebla es bonita, pero MUY aburrida". Sin duda, hace referencia a los fantásticos gráficos de «Myst», pero critica su desarrollo poco "dinámico". Enhorabuena a los que lo habéis descubierto...

En contraste con este reto resuelto, nadie ha sido capaz de resolver el desafío propuesto por Beatriz Alonso, de Sevilla, en «Gabriel Knight III». La pregunta es: ¿Dónde se demuestra que los diseñadores del juego son fans del desaparecido grupo musical Nirvana? A modo de pista, pensad en lo que le ocurrió al cantante del grupo...

Para aquellos que estén jugando a «La Fuga de Monkey Island», aquí va otro Reto: ¿Qué personajes y en qué momento aseguran tener un contrato de cinco juegos con LucasArts, lo que unido al abierto final, casi certifican que habrá un «Monkey Island V»? Hay, al menos, dos menciones a la quinta parte...

Como siempre, las soluciones podéis enviarlas a la dirección habitual. ¿Es que nadie va a ser capaz de resolver los dos retos?



HEAVY MONEY



Un Otoño Intenso

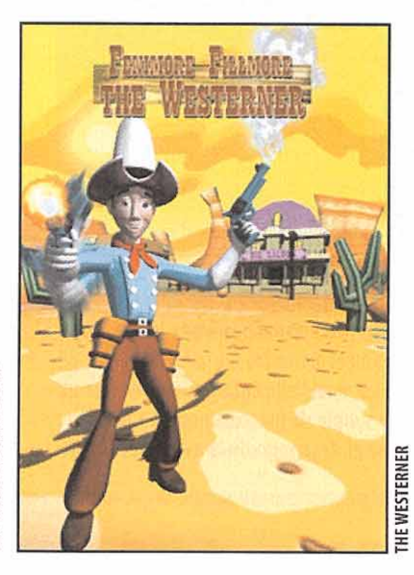
Como ocurre una vez cada doce meses, casi sin darnos cuenta, otro año está casi a punto de apoderarse del calendario. Esta vez sí, el cambio de milenio es toda una realidad. No hay, pues, mejor momento para recapitular, limpiar debajo de todas las alfombras, y aceptar las propuestas que, mes a mes, el Club de la Aventura va recibiendo, con la intención de amoldarnos a vuestros gustos. Y una vez más, la participación de todos vosotros será esencial para seguir en este nuevo siglo.

El estado natural de todo aventurero es, sin duda, el de resolver acertijos a fuerza de hablar con estrafalarios personajes, combinar maquiavélicos objetos, y observar entre líneas. Los socios de El Club de la Aventura hacemos nuestro el nombre de la compañía creadora de «Simon the Sorcerer 3D»: Headfirst, es decir, «la cabeza es lo primero». Ahora bien, no todo es pensar e investigar. También nos gusta estar informados sobre las nuevas aventuras, cotillear sobre los rumores de posibles lanzamientos, echar una mano a algún colega atascado en un puzzle, opinar sobre la interfaz o la perspectiva de las aventuras, así como buscar los secretos ocultos que todos los títulos guardan en su interior. Mes a mes, vuestro seguro servidor, el Gran Tarkilmar, intenta recoger, en las dos páginas asignadas, todas estas opciones. Pero, a veces, no hay espacio suficiente para cubrir ciertos temas, lo que provoca el descontento de algunos fans. Así, por ejemplo, Iván Soler, de Casteldefells, nos ha enviado un e-mail en el que se queja de que cada vez resolvemos menos atascos, y dedicamos casi todo el espacio a las noticias y rumores. El problema es que, por cada carta de este tipo, hay otra en la que se nos dice que dediquemos más espacio a los rumores y noticias, y pasemos de los atascos, pues para eso ya están la sección SOS Ware, los Patas Arriba, o Internet.

Iván tiene razón al afirmar que, en los últimos meses, las noticias sobre los lanzamientos han copado casi todo el espacio, pero esto ha sido así porque, en el período navideño, éstos se multiplican, y hay que hablar de ellos. Cuando llegue la época de vacas flacas, entonces la resolución de atascos o los debates llevarán el peso de la sección.

De todas formas, os recuerdo que El Club de la Aventura es y será lo que vosotros queráis, por lo que no os cortéis a la hora de enviar cartas o e-mails con las cosas que no os gustan. ¿Qué os parecen los retos propuestos? ¿El apartado "Lenguas de Trapo" debería aparecer más o menos frecuentemente? ¿Queréis más "Tesoros Olvidados" –breves análisis de grandes aventuras semidesconocidas-, o lo que os va son los cotilleos sobre los futuros éxitos? ¿Más o menos debates sobre temas polémicos? ¿Alguna idea sobre nuevos apartados a considerar? No os cortéis a la hora de opinar. Todo ello será tenido en cuenta.


DOS VAQUEROS CHAPUCEROS



THE WESTERNER

AVALANCHA NAVIDEÑA

Lo cierto es que, dado el gran número de lanzamientos, vais a tener poco tiempo para meditar sobre estas cuestiones. El más esperado ha sido, sin duda, «La Fuga de Monkey Island». Tras el éxito de «Grim Fandango», LucasArts ha apostado sobre seguro al mantener los gráficos renderizados en 2D, personajes en 3D, y una interfaz basada en el uso del teclado o gamepad. Estas innovaciones funcionaron en «Grim Fandango», y también lo hacen en «La Fuga de Monkey Island», pero con algunos matices. En el apartado artístico, el juego presenta algunos altibajos, mezclando unos escenarios espectaculares –especialmente en los interiores-, con algunos exteriores menos conseguidos. El modelado 3D de los protagonistas es muy superior a «Grim Fandango», pero aún está lejos de las texturas detalladas de otros éxitos actuales. En cuanto a la interfaz, LucasArts la ha complicado innecesariamente al añadir dos teclas adicionales para moverse por la lista de personas y objetos. El sistema era mucho más sencillo e intuitivo en «Grim Fandango», y títulos como «Gabriel Knight III» o «The Longest Journey» demuestran que se pueden crear aventuras 3D manejadas con ratón.

A la hora de compararla con los anteriores títulos de la saga, todo se reduce a una cuestión de gustos. El microuniverso de «La Fuga de Monkey Island» es más completo que el de «Monkey 3», donde todo parecía "muerto". Me explico: en la tercera parte, las islas y los escenarios exteriores estaban desiertos; todos los personajes aparecían en el interior de las casas, y no se movían de allí. En «Monkey 4», piratas anónimos deambulan por las calles, y los protagonistas principales cambian de escenario en función de la trama, por lo que el juego es mucho más vivo. En cuanto a los acertijos, éstos son muy abundantes, pero menos relacionados entre sí que en anteriores capítulos. La dificultad es muy variable, pues algunos de los puzzles más difíciles se encuentran al principio del juego –cuando hay que descubrir la morada del ladrón del banco– pero en general son bastante lógicos y accesibles.


THE MISTERY OF THE DRUIDS



THE WARD

Cabe destacar, eso sí, el excelente doblaje al castellano de las voces, y el gran trabajo realizado por LucasArts para traducir todos los gráficos con texto que aparecen en el juego –carteles, anuncios, etc.–, incluso los objetos en 3D. Todo ello, unido a la divertida trama, aconseja dejar a un lado las posibles desavenencias estéticas o de control del juego, y disfrutar de la aventura. Como siempre, seréis vosotros, con vuestras opiniones y votaciones, los que daréis el veredicto final al juego. En relación a las noticias relacionadas con LucasArts, decir que corre el rumor de que Larry Ahern, el codiseñador de «Monkey Island 3», ha abandonado la compañía. Se suponía que Ahern estaba al mando de una de las dos aventuras secretas que LucasArts está desarrollando, por lo que habrá que esperar para ver si esto afecta a su desarrollo.

Para los que prefieran el producto nacional, Zeta multimedia ha lanzado dos títulos basados en los tebeos de Mortadelo y Filemón: «Dos Vaqueros Chapuceros» y «Terror, Espanto y Pavor». Ambos presentan un argumento paralelo, al obligar a los dos alocados agentes de la T.I.A a meterse en el interior de sendas películas de vaqueros y de terror, por culpa de un invento del profesor Bacterio. Esto es así porque, aunque se trata de juegos independientes, si se instalan conjuntamente en el disco duro, se desbloquea un tercer juego oculto, inspirado en la película "Parque Jurásico". Son, también, las primeras aventuras gráficas online del mundo, pues permiten a dos amigos conectados a través de red o Internet resolver los acertijos conjuntamente. Por lo demás, ambos títulos se ajustan al canon clásico del género: gráficos en 2D, y una interfaz inteligente que permite examinar objetos y hablar con personajes al pulsar el botón izquierdo del ratón, e interactuar con ellos con el botón derecho. Muchos puzzles también exigen coordinar las acciones de Mortadelo y Filemón –se manejan por separado– para resolverlos. Cada año que pasa, las aventuras de Zeta Multimedia son mejores: los gráficos están más cuidados, y las voces cuentan con dobladores de la categoría del recientemente fallecido Carlos Revilla, la voz de Homer Simpson, en boca de Filemón. Aún así, algunos defectos en las animaciones, el "zoom" de los personajes, y la casi nula presencia de música, reducen un poco la calidad general, pero eso no quita para pasar un buen rato con este par de títulos, a un precio asequible.

Más a largo plazo, otras dos aventuras gráficas nacionales reclaman nuestra atención. Y es que, inesperadamente, Revistronic, autores de «Grouch», acaban de anunciar la segunda parte de «3 Skulls of the Toltecs», así como un título inédito: «Heavy Money». El primero de ellos, llamado «The Westerner», nos vuelve a poner en la piel de Fenimore Fillmore, una especie de Guybrush Threepwood vaquero que, cosas del amor, no se le ocurre otra cosa que meterse en una disputa entre granjeros y ganaderos, con el consiguiente lío. «Heavy Money», por su parte, nos traslada al peligroso Chicago de las años treinta, pues tendremos que manejar a los mismísimos gansters Bonnie y Clyde, que intentarán robar en la mansión de los hermanos Sholto, al mismo tiempo que esquivan a la policía y a un peligroso terrorista llamado Lonesome Bomber. Puesto que ambos títulos están en las primeras fases de desarrollo, no se conoce nada sobre su aspecto o interfaz, salvo que serán aventuras en 3D. En próximas reuniones, desvelaremos todos sus secretos.

Quien prefiera los gráficos en 2D prerenderizados, no debe perder de vista a «The Ward» de Fragile Bits, una aventura de ciencia-ficción de corte clásico. David Walker, miembro de la tripulación del Apolo XIX, es enviado a la Luna para investigar un seísmo. Pronto descubrirá a unos misteriosos seres que le ayudarán a salvar a la Humanidad de la inminente invasión de dos razas extraterrestres. La información oculta, codificada en su ADN, le permitirá descubrir su verdadera identidad, en un argumento plagado de giros argumentales. No le va a la zaga la aventura alemana «The Mistery of the Druids» de House of Tales. En esta ocasión, debemos ayudar al detective Brent Halligan a detener una secta fanática que amenaza con despertar los poderes de los antiguos druidas. La novedad radica en que podremos viajar en el tiempo para resolver misterios en la época de máximo esplendor de los druidas, en el año 1 000, que se entrelazan con los acontecimientos que están teniendo lugar en la actualidad. Además, el juego contará con fondos en 2D y personajes en 3D, pero no será necesario el uso de una tarjeta 3D.

Todavía nos quedan un buen número de impresionantes aventuras en el tintero, como son «Runaway», «Simon the Sorcerer 3D» o «The Longest Journey», que analizaremos debidamente en nuestra próxima reunión. No me olvido de los atascos, vuestras opiniones, y los debates, protagonistas a partir del próximo mes. No faltéis a la cita y... ¡Feliz Año Nuevo!

El Gran Tarkilmar

Lenguas de trapo

Futuras promesas, revelaciones, y algunas opiniones privilegiadas, pueblan el apartado "Lenguas de Trapo". Vuestras lenguas afiladas también son bien recibidas, así que no os asombréis si en futuras entregas encontráis extractos de vuestras cartas o e-mails.

"Puesto que Sierra posee los derechos de «King Quest», no puedo hacer «King Quest IX». Sin embargo, llegado el caso, podría llamarlo «Queen Quest» y no podrían hacer nada al respecto".

Roberta Williams, creadora de la saga.

"La cruzada contra los juegos violentos en América y la popularidad de Harry Potter significa que «Simon the Sorcerer 3D» llega en el mejor momento para revivir el mercado aventurero americano".

Simon Woodroffe, creador de la saga.

"LucasArts continuará haciendo aventuras gráficas. No son tan populares en América como solían ser, pero son muy populares en Europa, y son la clase de juegos que nos gusta hacer".

Simon Jeffery, presidente de LucasArts.

"Las dos influencias obvias de «Runaway» son las películas «Pulp Fiction» y «Priscilla, Reina del Desierto».

Rafael Latiegui, Director de Arte de Péndulo Studios.

"Creo que hay una razonable posibilidad de que volvamos a ver nuevas aventuras de «Space Quest», de una forma u otra".

Josh Mandel, programador de «Space Quest VI».

La opinión de los expertos


LEISURE SUIT LARRY VII

Puede que los americanos hayan tenido problemas con el recuento de votos presidenciales, pero eso no es nada comparado con las reñidas votaciones del Club. Una vez más, «Gabriel Knight III» se mantiene en la primera posición de Las Mejores del Momento... ¡por sólo dos puntos!

Os recuerdo que podéis elegir las tres mejores aventuras actuales, y las tres mejores de la Historia; la primera de cada lista recibe 5 puntos, la segunda 3, y la tercera 1. ¿Cuándo comenzarán a abrirse paso las novedades navideñas?

Las mejores del momento

- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- DiscWorld Noir
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II

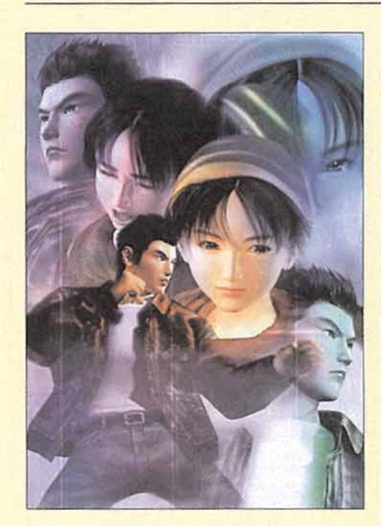
TOP 5

- Grim Fandango
- Monkey Island II
- Gabriel Knight III
- Simon the Sorcerer II
- Leisure Larry VII

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: **Hobby Press, S. A. MICROMANÍA C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

- Compañía: **SEGA / AM2**
- En preparación : **DREAMCAST**
- Género: **AVENTURA / JDR**



Tras un intenso (y relativamente corto) período de desarrollo, y con un presupuesto de unos doce mil millones de pesetas, «Shenmue» llega a nuestro país casi un año después de hacer su aparición en el mercado japonés. Ya ha llegado la hora de poder experimentar en directo la visión de Yu Suzuki: un videojuego que integra, con más o menos éxito, elementos de juego muy variados a la búsqueda del equilibrio perfecto.

Un jugador
• Tarjeta de memoria recomendada

TECNOLOGÍA:	97
ADICCIÓN:	88

La calidad gráfica y sonora del juego es aplastante. «Shenmue» es el título más bello que hayamos visto en una consola. Los dos primeros discos se hacen pesados por la monotonía y la lentitud del desarrollo. El título alcanza cotas altísimas de calidad cuando consigue integrar los distintos estilos de juego en la envolvente trama.

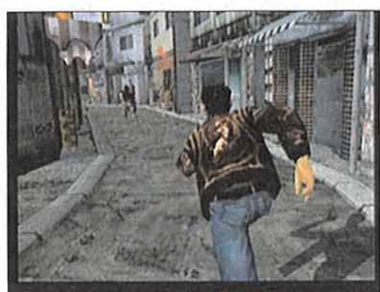
puntuación total **90**



Shenmue

El comienzo de algo grande

El rapto de Nozomi nos exigirá llegar al puerto en tiempo récord montados en una Harley.



Los QTEs ofrecen momentos trepidantes, como esta persecución por las calles de la ciudad.

Once largos meses de intensa localización han sido necesarios para que los usuarios occidentales de Dreamcast puedan echarle el guante al juego más importante de la historia de Sega y obra cumbre de Yu Suzuki, al que puede considerarse como el indiscutible iluminado de la compañía, por encima incluso de Yuji Naka (Sonic Team). Es probable que haya gente que desconozca el nombre de Suzuki, pero resulta casi imposible no haber oído hablar de clásicos como «Hang On», «Space Harrier», «Out Run», «After Burner», «Virtua Racing», «Virtua Fighter» o «Daytona USA», todas ellas creaciones de la ya mítica división AM2 de Sega, fundada en 1985 y al frente de la cual se encuentra nuestro hombre.

GRANDES PRETENSIONES

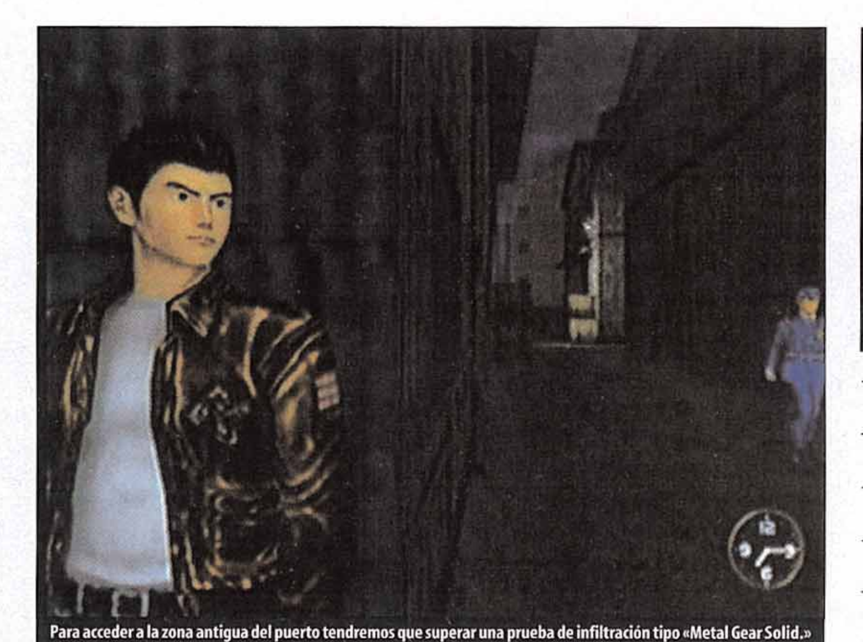
La elaborada historia del juego da comienzo el 29 de Noviembre de 1986, cuando Ryo Hazuki, un estudiante japonés, regresa a casa para encontrarse con una horrible escena:

Lan Di, un desconocido líder mafioso conocedor de un extraño e implacable estilo de lucha, acaba con la vida de su padre y huye llevando consigo el espejo del fénix, antigua reliquia familiar de los Hazuki. Así comienza la saga, que gira alrededor del deseo de venganza de Ryo y su voluntad de saber qué se esconde tras la misteriosa figura del asesino. Es preciso decir que la historia completa de «Shenmue» está concebida para abarcar 16 capítulos, de los cuales éste es sólo el primero.

Lo primero que llama la atención al jugador, y probablemente el principal rasgo distintivo del título, es la aplastante calidad gráfica que atesora. Nunca antes habíamos contemplado una recreación tan detallista y bella de un mundo virtual. «Shenmue» no pretende ofrecer nada que no exista realmente, ni aportar los rasgos fantasiosos o de ciencia ficción que con tanta frecuencia encontramos en otras aventuras de este tipo, y sin embargo consigue deleitar la vista hasta establecer un nuevo punto de referencia. El secreto está en el minimalista modelado tridimensional de cada uno de los objetos que componen el mundo de Yokosuka, acompañado por la colección de texturas más trabajada, por su variedad, realismo y nitidez, que hayamos visto hasta la fecha. Mención aparte merecen los personajes, cuyo diseño facial, incluyendo la sincronización de sus palabras con el movimiento de los labios, es exquisito. No se aprecian rasgos poligonales picudos o robotizados; en «Shenmue» cada cara ha sido modelada con un detalle asombroso, que incluye la representación de arrugas en los ancianos, el movimiento de los ojos, parpadeos, etc.

Lo primero que llama la atención es la aplastante calidad gráfica que atesora este título, con una recreación detallista y de excepcional belleza plástica

Es obvio que este esplendor visual no oculta del todo los momentos de pesadez que tiene el juego (y que veremos más adelante), pero sí contribuye a hacerlos mucho más soportables. La posición de la cámara, tan frecuentemente errática en los títulos tridimensionales, apenas ofrece fallo alguno en «Shenmue» (a excepción quizá de las peleas más largas). Los movimientos de los personajes (en especial de Ryo y Tom) son, del mismo modo, todo lo fluidos y naturales que se puede desear. Por supuesto, todo funciona con el motor del juego, y «Shenmue» no recurre jamás a escenas prerrenderizadas, aunque ciertas capturas de pantalla puedan hacer


Para acceder a la zona antigua del puerto tendremos que superar una prueba de infiltración tipo «Metal Gear Solid.»


La pelea final con Chai pondrá a prueba nuestro dominio del sistema de lucha.

«Shenmue» es el primero de los dieciséis capítulos que conformarán la saga


Tom es uno de los personajes más originales del juego y nos enseñará algunos golpes.


La pelea contra setenta Mad Angels es uno de los momentos cumbres del juego.


Los QTEs exigen rapidísimos reflejos. ¿Alguien se acuerda ya de «Dragon's Lair»?

pensar lo contrario. El aspecto sonoro es otra muestra de los altísimos valores de producción del juego. Los efectos acompañan a la perfección cada situación, ya sea en el área comercial de una concurrida ciudad o en el solitario camino de regreso a casa de los Hazuki. El doblaje de los personajes (en inglés) alcanza, por lo general, buenos niveles de calidad, aunque es cierto que en ocasiones Ryo se muestra excesivamente indiferente y los niños se hacen algo irritantes. No podemos decir lo mismo de la banda sonora orquestada que acompaña al juego, interpretada por profesionales consagrados y que muchos han calificado como la mejor en cualquier videojuego hasta la fecha. La amplia selección de melodías se ajusta sorprendentemente bien a todos los momentos del juego, desde la escena más tranquila y cotidiana a la más tensa.

ENTRANDO EN MATERIA

A primera vista, «Shenmue» no se diferencia demasiado de un JDR tradicional para consola. Es cierto que tenemos total libertad de exploración e interacción con el entorno, pero durante las primeras horas de juego, la acción se reduce a hablar con gente que nos proporciona pistas o nos remite a otra gente. De esta forma, gran parte de los dos primeros discos los pasaremos yendo de un sitio a otro para reunir información o incluso matando el tiempo mientras esperamos el momento de una cita. Y quizá esa sea la principal falta de «Shenmue»: lo mal calibrado que está en ocasiones su desarrollo. El hecho de tener que esperar el paso de 6 horas del juego (unos 30 minutos reales) no tendría por qué ser un problema si se nos ofrecieran alternativas adecuadas. Los minijuegos en los recreativos no están mal como curiosidad, pero francamente no pueden aguantar el peso de sustituir al juego real durante largos ratos. Del mismo modo, entrenar nuestros golpes en lugares abiertos como parques o aparcamientos es instructivo al principio, pero está sorprendentemente poco desarrollado. Esto es aplicable al sistema de lucha en general: teniendo en cuenta su profundidad (Ryo cuenta con más de 25 movimientos propios), el juego se hubiera beneficiado enormemente de un modo más elaborado de desarrollar nuestras habilidades, como un conjunto de pruebas similar al que ofrece «Soul Calibur». Además, a excepción de la genial batalla contra 70 enemigos que ofrece el último disco y los 2 encuentros con Chai, los combates resultan demasiado fáciles y cortos y se nos antojan escasos en número.

Otra faceta distintiva que ofrece «Shenmue» (aunque de hecho es un viejo recurso) son los QTEs o Quick Timer Events: escenas cinemáticas pre-creadas en las que el juego nos exigirá participar en la acción presionando rapidísimamente los botones que van apareciendo en pantalla, de forma similar a como ocurría la acción en «Dragon's Lair». Aunque esta parte del juego ha sido muy criticada por ofrecer una ortopédica jugabilidad, lo cierto es que las persecuciones ofrecen momentos muy gratificantes, en especial las que tienen lugar en el puerto de Yokosuka. Una vez más, sin embargo, nos da la impresión de que el concepto se ha quedado por desarrollar, pudiendo haberse hecho un uso mucho más ambicioso del mismo.

MERECIDO RECONOCIMIENTO

Y aún cuando todo lo anterior es criticable y provoca más de un momento de desesperación al jugador, «Shenmue» consigue sobresalir gracias a destellos de genialidad que culminan en el tercer disco, donde se produce la auténtica explosión de brillantez que no acaba de aparecer en los dos primeros. En él, el diálogo con otros personajes pierde importancia en favor de tareas que exigen una participación mucho más activa del jugador. El trabajo como conductor del montacargas, los numerosos y variados encuentros con los Mad Angels y el rapto de Nozomi, donde Ryo tiene que llegar en moto hasta el puerto en tiempo récord, son buenos ejemplos de ello. Puede decirse que es en la última parte donde «Shenmue» alcanza todo su potencial y nos permite experimentar la idea de Yu Suzuki, basada en la combinación totalmente fluida de los diferentes modos de juego al servicio de una historia que va creciendo. Es aquí donde el juego se presenta como la auténtica obra maestra que prometía ser, aunque por desgracia la recompensa se hace esperar mucho y acaba demasiado pronto. No hace falta decir que esperamos con ansiedad la siguiente entrega, que podría ser algo grandioso si Yu Suzuki consigue exprimir su idea inicial al máximo. Desde ese punto de vista, «Shenmue» es sólo un ensayo, aunque extraordinariamente bien realizado.

D.O.P.

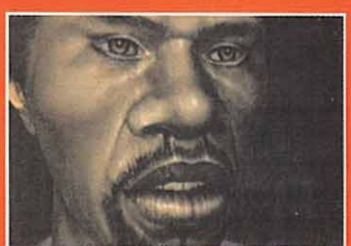
Minijuegos



«Shenmue» incluye gran variedad de diversiones alternativas a la aventura principal en la forma de minijuegos, que encontraremos en los recreativos de Dobuita o esparcidos por las diversas zonas que recorreremos. Se incluyen versiones enteras de los clásicos de 1986 «Hang-on» y «Space Harrier», así como dos tipos de juegos de dardos, una máquina de boxeo y algunos otros. Además, podremos comprar multitud de pequeños muñecos de Sega y otros objetos que luego podremos intercambiar con otros usuarios a través de Internet.



Passport Disk: el broche de oro



Además de los 3 discos del juego, «Shenmue» incluye un cuarto GD con el material adicional que genera un juego de esta magnitud. Versiones ultra-detalladas (pero aún en tiempo real) de los personajes principales nos explicarán las reglas básicas del juego mientras nosotros manejamos libremente la cámara y las luces sobre ellos, tendremos acceso a la banda sonora y podremos ver todos los vídeos promocionales del juego y re-asistir a las escenas álgidas de la aventura conforme vayamos avanzando. Además, aquí se incluyen todas las opciones online, que nos permitirán obtener consejos según nuestro nivel de avance, clasificarnos en un ranking global según nuestra puntuación en los minijuegos y en la pelea contra 70 enemigos (que podemos repetir libremente tras acabar el juego) o intercambiar con otros usuarios los juguetes que hayamos comprado.

Descubriendo «Shenmue»

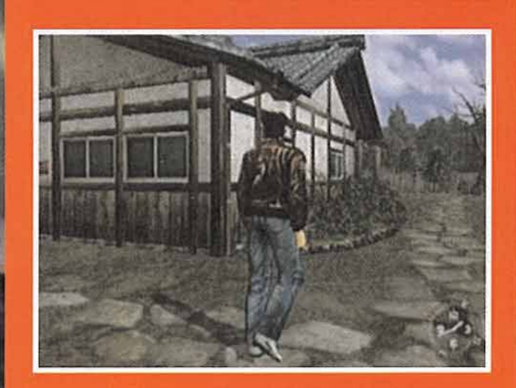
Shenmue» pretende imitar la realidad hasta niveles casi insospechados, por lo que lo primero que se le exige al jugador es que se familiarice con el entorno tridimensional que le envuelve y que asimile la forma de interactuar con él a través del mando de Dreamcast. Esto, aunque sencillo, quizá cueste a los jugadores poco acostumbrados a juegos algo más complejos de lo habitual. Para empezar, «Shenmue» hace un uso complementario del stick analógico y el pad digital: el primero gira la cabeza de Ryo y nos permite contemplar el majestuoso escenario que nos rodea, mientras que el segundo guía sus movimientos propiamente dichos. El uso de los 2 gatillos inferiores también es indispensable: el izquierdo hace correr a Ryo (básico para explorar lugares abiertos a un ritmo razonable), y el derecho hace la función de zoom, localizando automáticamente los objetos susceptibles de interacción. El botón A ejecutará las acciones más básicas (hablar, abrir una puerta, recoger un objeto), mientras que el B nos devuelve a la posición estándar desactivando el zoom. Los botones X e Y nos dan acceso al bloc de notas de Ryo (donde apunta todas las pistas que va reuniendo) y al inventario, respectivamente.

El juego comienza unos días después de la trágica escena inicial, con Ryo recién levantado de la cama. Lo primero que debemos hacer es familiarizarnos con el control del juego navegando por la casa Hazuki, hablando con Ine-San y Fuku-San (criada y exalumno del padre de Ryo, respectivamente) y recogiendo objetos de casi todas las habitaciones. En la nuestra encontraremos cintas de música, una grabadora y una foto de nuestros amigos. En la de Fuku-San hallaremos el primer pergamino de movimientos, que nos enseñará una nueva técnica en el modo lucha. En la de Ine-San hay una foto de familia, y en la cocina podemos encontrar un par de pilas Sega.

En el resto de la casa se esconden una linterna, otro pergamino de movimiento, una carta del padre de Ryo, velas y cerillas. Todos estos objetos serán de alguna utilidad más adelante, por lo que es conveniente hacerse con todos antes de salir de casa y comenzar la aventura.

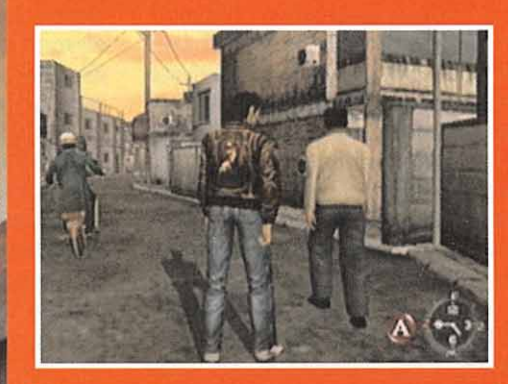


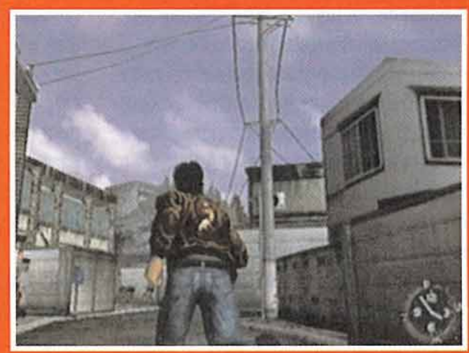
En el dojo nos espera Fuk–San para enseñarnos una técnica de combate, y si merodeamos por el árbol cercano, Ryo tendrá un flashback sobre su niñez



EL MUNDO EXTERIOR

El mundo de «Shenmue» está estructurado en áreas cuyo tamaño aumenta en proporción a su lejanía al punto inicial (la casa de Ryo). En los dos primeros discos recorreremos 3 áreas: la diminuta aldea de Yamanose, la mediana Sakuragaoka, donde experimentaremos nuestro primer QTE y la enorme y concurrida Dobuita, plagada de tiendas, gente con la que hablar y pistas que indagar. El tercer disco nos da acceso al puerto de Yokosuka, un gigantesco complejo industrial lleno de hangares y gente misteriosa. Es importante tener claros los puntos de entrada y salida a estos lugares, ya que durante el juego deberemos movernos continuamente de un sitio a otro, en ocasiones con el tiempo pisándonos los talones.



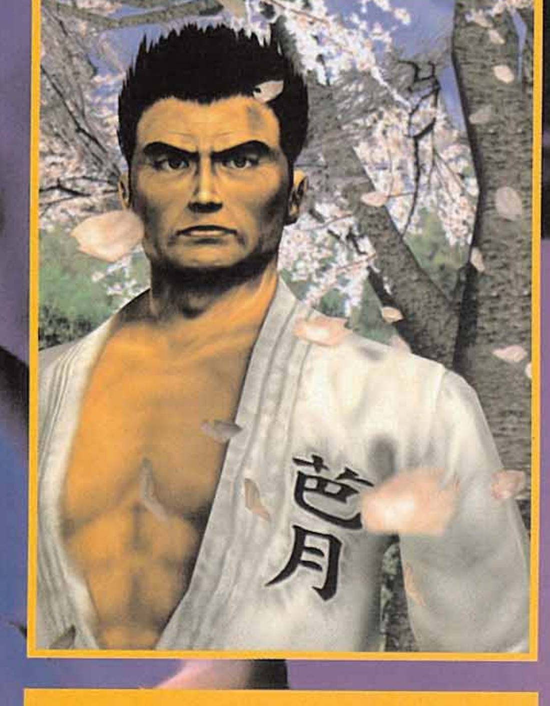


Cuando salimos del edificio principal tenemos acceso al exterior de la finca Hazuki, un plácido y tradicional hogar oriental. En el dojo nos espera Fuk-San para enseñarnos una técnica de combate, y si merodeamos por el árbol cercano Ryo tendrá un flashback sobre su niñez entrenando con su padre. Ahora ya estamos preparados para salir de casa y explorar el enorme y magnífico mundo exterior.

En el templo de Yamanose nos encontraremos con Megumi, una encantadora niña de 5 años que ha encontrado un gato huérfano, al que podremos cuidar durante el juego llevándole leche y pescado hasta verle crecer. A continuación lo mejor es dirigirse a Sakuragaoka y hablar con el señor Yamagishi, al que encontraremos en el jardín de su casa.

En Dobuita se nos abre un nuevo mundo de posibilidades, pero lo mejor es comenzar hablando con el encargado de la hamburguesería y con Nozomi, la guapa muchacha de la tienda de flores. Después de eso, Tom (el americano-japonés de acento jamaicano que atiende el puesto de perritos calientes) nos dará nuevas pistas que nos dirigirán a la agencia de viajes de la esquina de enfrente. Allí nos redireccionarán hacia un restaurante chino, desde donde iremos a una barbería, y así sucesivamente.

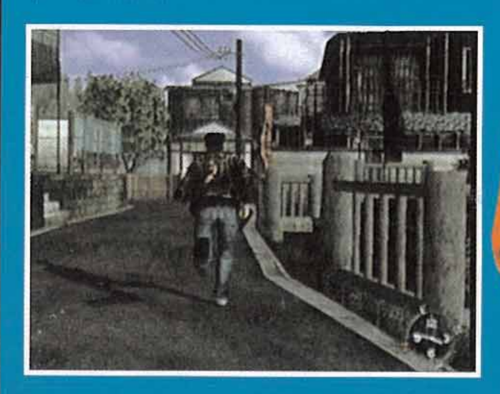
Lo cierto es que «Shenmue» tiene una curva de aprendizaje muy razonable, y los momentos de estancamiento son inexistentes si seguimos las pistas que Ryo apunta en su cuadernillo. Un icono de éste aparecerá en la esquina de la pantalla en el momento en que recibamos algún dato importante, por lo que rara vez nos sentiremos perdidos.

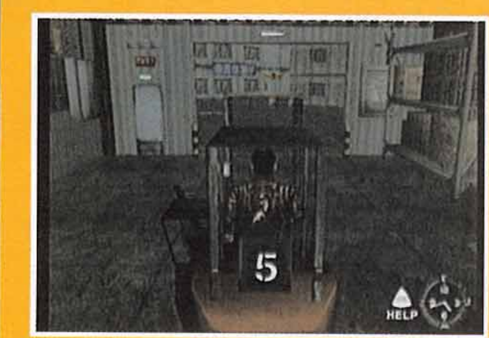




EL PASO DEL TIEMPO

Cada hora del juego equivale a 5 minutos reales, y Ryo debe estar acostado todos los días a las 11:30. La duración de «Shenmue» varía según los progresos de cada jugador, pero suele abarcar una media de 20-25 días. El equipo de desarrollo se preocupó de documentarse con la temperatura real que hizo en diciembre del 86 en Yokosuka, y así aparece representado en el juego. El sistema Magic Weather es una consecuencia lógica de un juego que transcurre por entero en tiempo real: dos jugadores pueden llegar a un mismo acontecimiento con buen tiempo, lluvia o nieve, según lo que hayan tardado.





RYO, EMPLEADO EN EL PUERTO

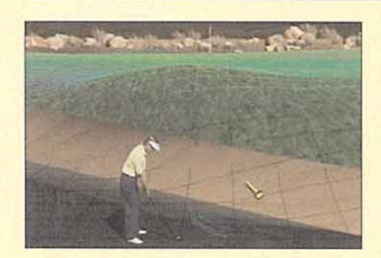
En el tercer disco, Ryo buscará empleo como conductor de un montacargas en el puerto, y durante 5 días llevará una original y entretenida rutina de trabajo moviendo cajas de madera. Al principio de cada día competirá en una carrera amistosa contra sus compañeros de trabajo, y a continuación trabajará hasta las 5 de la tarde, con un descanso de 2 horas para comer. El montacargas se conduce con los gatillos laterales. El botón A subirá o bajará el soporte, y con el B cambiaremos la cámara (la vista de cerca es mucho más espectacular). Estos 5 días son los más activos del juego, con continuas sorpresas, peleas y QTEs.

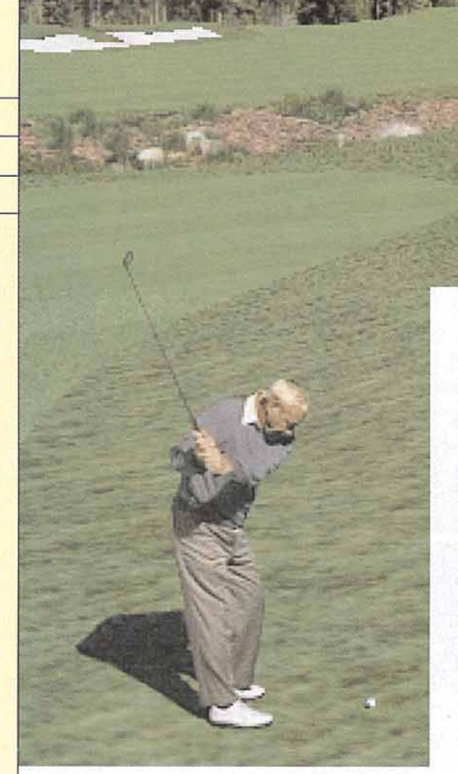


En el tercer disco Ryo buscará empleo como conductor de un montacargas en el puerto

Punto de Mira

Compañía: **MICROSOFT**
Disponible: **PC**
Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**





Cuando se habla de simuladores de golf uno de los primeros nombres que vienen a la cabeza es «Links», pues sin duda se trata de una de las sagas con más solera dentro de este género. La última entrega de la serie, no obstante, confirma que los años no pasan en balde para nadie

CPU: Pentium 233 MHz • RAM: 64 MB • HD: 120 MB • Tarjeta 3D: No (recomendada Direct 3D 8 MB) • Multijugador: Sí (TCP/IP, Internet, módem)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	70

«Links 2001» posee una gran calidad gráfica y un sorprendente realismo. Salvo en el apartado visual, la diferencia con anteriores entregas de la serie es bastante escasa. El motor físico del juego recrea fielmente el comportamiento real de la bola.

puntuación total **70**



Links 2001

En el par

A diferencia de las últimas entregas de la serie en las que las novedades introducidas fueron bastante escasas, «Links 2001» aporta bastantes innovaciones a la longeva saga «Links». Desgraciadamente, los cambios no han resultado suficientes como para renovar de forma radical un juego que, tras tanto tiempo, comienza a tener un aire algo caduco. El problema estriba en que a pesar de la introducción de elementos originales, el núcleo del juego sigue siendo el mismo desde hace más de una década, y eso se nota.

A la hora de jugar «Links 2001» nos permite elegir entre 14 profesionales del golf de todo el mundo entre los que figuran, por ejemplo, el español Sergio García. Cada uno de estos jugadores cuenta con un repertorio propio de animaciones, así como un completo catálogo de comentarios sonoros. Aunque el despliegue tecnológico realizado en este sentido es muy de agradecer, lo cierto es que las animaciones requieren un equipo muy potente para poder ser apreciadas en su totalidad, y a menudo se cortan nada más efectuar el golpe o apenas unos instantes después, con lo que todo el realismo pretendido se pierde. Por otra parte, los comentarios de los jugadores, además de estar en inglés, son terriblemente monótonos. Por lo que se refiere a los circuitos, el juego incorpora seis campos de golf diferentes de los que cinco aparecen por primera vez en la serie. Aunque la reproducción de todos los campos es absolutamente realista, la verdad es que la oferta es algo limitada. Afortunadamente «Links 2001» incluye también el editor de circuitos que tanto se había echado en falta en las anteriores entregas de la serie. Pero sin duda, de entre todos las novedades introducidas en el juego, la que más llama la atención es el nuevo motor gráfico, mucho más potente que el anterior. Gracias a este motor «Links 2001» alcanza un realismo casi fotográfico en lo que se refiere a los escenarios y a los jugadores, con un nivel de detalle y de nitidez muy elevado. Se podría alegar, eso sí, que los escenarios resultan bastante estáticos y que su aspecto es muy bidimensional, pero lo cierto es que tratándose de un simulador de golf esos aspectos resultan menos importantes de lo que lo serían en un juego de otro género más "animado". A cambio, el sistema de control del juego permanece inalterado una edición más y así, todo se reduce al clásico sistema de pulsar con el ratón en los momentos exactos para determinar la potencia y la dirección del golpe. Tras las novedades introducidas en el género por «PGA Championship Golf 2000» de Sierra, hubiera sido interesante que Microsoft hubiera aplicado algo de inventiva en este apartado.

En resumen, se puede decir que «Links 2001» es un juego correcto, con un gran motor gráfico pero que carece de elementos realmente originales que lo hagan sustancialmente mejor que sus antecesores. Si eres muy aficionado a este tipo de juegos puede que te interese considerar su adquisición, pero si el golf no ha sido nunca uno de tus deportes favoritos no será éste el juego que te haga cambiar de opinión.

J.P.V.

MOP (Mode of Play) Designer

«Links 2001» incluye un editor de personajes y un editor de modos de juego, lo que, sin duda, alarga su vida útil.



En las distancias cortas es donde más se aprecia el aspecto excesivamente bidimensional de algunos elementos gráficos.

El juego presenta el sorprendente hecho, sólo en el modo de entrenamiento, de que cuando la pelota cae al agua el jugador "flota" para golpearla.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights
¿no sería fantástico vivir aquí?

Punto de Mira

- Compañía: **CORE DESIGN / EIDOS**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN**



No cabe duda de que Lara Croft se ha convertido en un icono de la historia moderna de los juegos y que, como tal, la sola mención de su nombre hace sonar las cajas registradoras de las tiendas de todo el mundo, y especialmente en Navidad. Core Design conoce a la perfección el irresistible poder de convocatoria de Lara, y parece que por este año no va a ofrecernos mucho más que eso. La misma Lara de siempre que acaba de meterse, probablemente, en el mayor lío de su vida: el acalorado debate sobre la renovación de «Tomb Raider».

Procesador: Pentium 266 MHz • RAM: 16 MB (recomendado 32 MB) • Disco duro: 300 MB • Tarjeta 3D: Sí (Direct X) • Multijugador: No.

TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	75

Lara Croft vuelve a la carga con las mismas armas de siempre. Aunque el programa mantiene invariables los mismos elementos de todas las entregas anteriores, sigue disfrutando de una buena jugabilidad. La versión PC incluye un editor de niveles para que los más fanáticos de la saga diseñen sus propios escenarios.

puntuación total **70**



Tomb Raider Chronicles

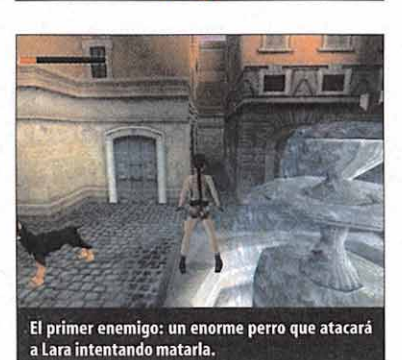
Para Mitómanos

Cuando un personaje triunfa de la manera en que triunfó Lara Croft y su «Tomb Raider» resulta muy fácil, a posteriori, explicar las razones de su éxito. Digamos que Lara Croft no es más que un sencillo puzzle que reúne algunos de los elementos de diversos personajes de éxito del cine y del cómic. A nadie escapan las numerosas similitudes entre nuestra Lara y el archifamoso Indiana Jones. Los dos practican la arqueología-ficción (siempre a la búsqueda de objetos raros y misteriosos), y saben desenvolverse cuando las cosas se ponen feas, haciendo gala de todos los tópicos sobre parajes exóticos, países remotos y demás farfalla a la que nos tienen acostumbrados los guionistas de cine. Pero Lara también tiene otras deudas. Recoge la tradición del héroe millonario (de la que existen incontables ejemplos), que vive solo en una enorme mansión y que dedica su fortuna a combatir el crimen o, en nuestro caso, a buscar objetos extraños. Esto, que en cualquier otra circunstancia, se consideraría una conducta patológica, resulta, en las historias de héroes y villanos, una virtud en toda regla. Y por último, Lara tiene el inconfundible toque western, que también caracteriza a Indiana Jones, y que en el caso de la protagonista de «Tomb Raider» podemos apreciar en sus dos pistolas, una a cada lado del cinturón, que son una de sus principales señas de identidad. Core ya hizo un intento de conseguir un personaje carismático (imitando descaradamente a Indiana Jones, qué fijación) con «Rick



Como todo héroe de arcade que se precie, Lara Croft tiene su arma distintiva, que no es otra que las dos pistolas que siempre le acompañan.

«T.R. Chronicles» no presenta muchas novedades, aunque mantiene intacta su buena jugabilidad



El primer enemigo: un enorme perro que atacará a Lara intentando matarla.



Los callejones de Roma serán el escenario de esta primera misión, que reproduce los elementos más típicos presentes en toda la saga.

Dangerous», un arcade de plataformas en 2D que tuvo cierto éxito por su alto nivel de jugabilidad. Pero la aportación que marcaría la diferencia entre Lara y todos los demás intentos, es la propia condición femenina de la protagonista, un asunto que tiene más importancia de lo que a priori pueda parecer. La idea de convertir al héroe en heroína no es nueva, y ya se ha hecho muchas veces en la historia de los juegos, aunque está claro que nunca había calado tan fuerte como con Lara Croft. ¿Será que Core encontró la proporción exacta que necesitaba cada curva? ¿Se basa todo entonces en una cuestión de geometría?

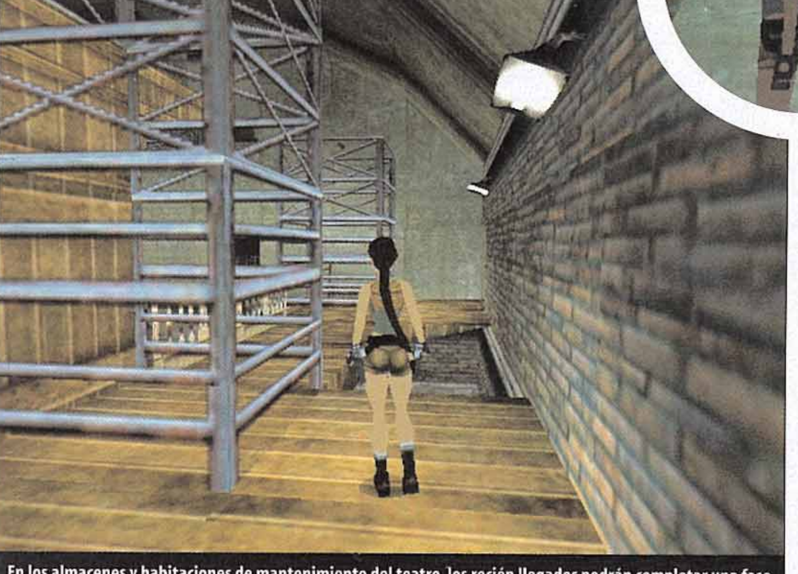
UNA MUERTE SIN RESOLVER

En la última entrega de la saga, «The Last Revelation», Lara quedaba sepultada bajo una pila de rocas y supuestamente moría. Este incómoda situación, más vista ya que el tebeo, no se resolverá en esta nueva entrega, en la que, si bien queda bastante claro que no se ha encon-





Core Design asegura que llevará a cabo la renovación de «Tomb Raider» en la próxima entrega de la saga



En los almacenes y habitaciones de mantenimiento del teatro, los recién llegados podrán completar una fase tutorial que les será muy útil para desenvolverse con soltura a lo largo del juego.

Lara en su versión más clásica: un pantalón corto, una camiseta sin mangas y unas botas.

trado el cadáver, y ya se sabe el viejo principio judicial: sin cuerpo no hay muerte, tampoco tendremos noticias nuevas que nos hagan recuperar la esperanza, si es que alguno la había perdido. Eso sí, podemos tener la certeza de que Lara vive en el corazón de sus viejos amigos, que después de una sencilla ceremonia frente a una especie de mausoleo, se dedican, aprovechando la ausencia de nuestra heroína, a beberse la bodega de la casa de Lara mientras recuerdan algunas de sus aventuras. Este punto de arranque da lugar a los cuatro capítulos que componen «Tomb Raider Chronicles», en los que tendremos ocasión de descubrir algunas cosas nuevas sobre la agitada vida de Lara Croft. El primero se desarrollará en Roma, y contará las peripecias de Lara para conseguir nada más y nada menos que la Piedra Filosofal, toda una leyenda del medievo. Este nivel tiene todos los elementos clásicos de «Tomb Raider», incluida la vestimenta de su protagonista. Ya se sabe: saltar, accionar mecanismos, nadar y pegar unos cuantos tiros. La segunda historia se desarrolla en un submarino alemán de la Segunda Guerra Mundial que está varado en una base naval rusa y que contiene "La lanza del destino", un arma de reminiscencias hitlerianas e incalculable poder. En este episodio, Lara se enfrentará a soldados y mafiosos rusos, y exhibirá un par de modelitos nuevos: uno de camuflaje y un traje para bucear a gran profundidad.

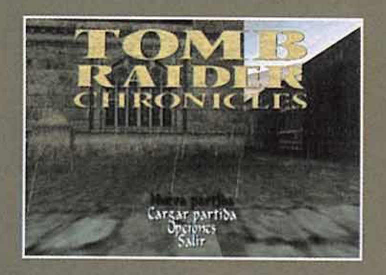
En la tercera tendremos un poco de paz y reviviremos una historia de la adolescencia de Lara, con el padre Patrick Dunstan como coprotagonista. La última parece un remake de Matrix, y no sólo por el modelito negro ajustado de Lara, sino también por el ambiente tecnológico y los enemigos. En este nivel habrá que moverse con sigilo al más puro estilo de «Metal Gear Solid». Y salvo estas cuatro aventuras, que con ligeras modificaciones, reviven fielmente el espíritu más clásico de «Tomb Raider», pocas novedades más podremos encontrar en la nueva entrega de la saga. Si acaso decir que Lara podrá realizar algunas acciones nuevas, como andar en equilibrio por una cuerda, y dispondrá de más armas y objetos. El motor gráfico es el mismo de siempre, con algunas mejoras, pero está claro que cada vez resulta más obsoleto (desde un punto de vista estrictamente tecnológico) para los tiempos que corren. El sistema de cámaras resulta a veces demasiado intencionado, es decir, que demuestra demasiada fijación por enfocar a Lara en vez de buscar el mejor ángulo de visión para el desarrollo del juego. Pero, qué demonios, muchos pensarán que esto es sobre todo una virtud del programa. El juego incluye además un editor de niveles muy completo, aunque no permitirá modificar la anatomía de Lara ni el aspecto de los objetos.

¿Y DESPUÉS QUÉ?

Parece que este título pone fin a toda una era en la saga «Tomb Raider» y que la renovación a fondo se llevará a cabo en la próxima entrega. Y es que si no llevan a cabo esa renovación, Lara Croft corre el peligro de convertirse en una especie de barbie que en cada juego estrena un nuevo modelito, hace una nueva cabriola y vuelve a lo mismo de siempre. De sus creadores depende mantener viva la llama del personaje o dejar que se consuma en el tópico, pero habrá que ver quién se atreve a cambiar algo en un título tan famoso que hasta tendrá su propia versión cinematográfica. La pregunta es, ¿cuánto tiempo puede aguantar una saga sin renovarse? Y más difícil aún, ¿cuál es el grado justo de innovación que soportaría «Tomb Raider», contentando a los heterodoxos pero sin provocar el rechazo de los más fieles seguidores de la saga?

L.E.C.

La resurrección de Lara





Y no, no se producirá precisamente en esta nueva entrega. Parece que los chicos de Core Design han decidido reservarla para el siguiente capítulo de la saga, en el que probablemente se produzca una profunda reconversión de «Tomb Raider».

Esta vez asistiremos a una larga y dilatada conversación en los salones de la mansión de nuestra heroína, en la que sus amigos más íntimos recordarán algunos de los episodios más trepidantes de la vida de Lara Croft. La búsqueda de la piedra filosofal en Roma, la escalofriante aventura en Black Isle, y los enfrentamientos con la mafia y el ejército ruso y con los esbirros de Von Croy, en la segunda y cuarta fase del juego respectivamente, serán los capítulos en los que se enmarcarán las nuevas aventuras de Lara Croft. Pero, ¿nuevas? Bueno, para nosotros sí, pero no olvidemos que no son más que recuerdos de la vida de Lara Croft, que visto lo visto, resultó verdaderamente agitada y emocionante, si es que está muerta, porque por ahí hemos visto alguna cosa que..., lo mejor será que lo juguéis vosotros que no queremos reventar la historia de la última entrega de «Tomb Raider».





Tomb Raider Chronicles

Una noche en la Ópera

A continuación hemos preparado una pequeña descripción del primer nivel para que no os quedéis atascados nada más empezar y podáis conducir a Lara con éxito entre los callejones de Roma, la ciudad eterna.



En la primera fase del juego, Lara está en la ópera, en Roma, por supuesto en un palco privado. Nuestra aventurera ha quedado allí con Larson y Pierre para comprarles la piedra de mercurio, que necesita para encontrar la piedra filosofal. Como es su costumbre, los villanos no se conformarán sólo con el dinero y tratarán de llevarse también, y por la fuerza, la piedra de mercurio. Lara reacciona y con un par de patadas resuelve la situación. Resultado: Lara escapa en una vespa perseguida por los malos que terminan estrellándose con un muro. Justo aquí empezamos nuestra aventura personal en un pequeño callejón. Podemos entrar en una especie de almacén del teatro, donde se nos invitará a realizar un pequeño tutorial, perfecto para los recién llegados (y en el que nos introducirán además en algunos de los nuevos movimientos de Lara) o avanzar y meternos de lleno en el desarrollo de la fase.

Avanza y gira a la derecha, llegarás a una pequeña placita con una fuente. Allí te encontrarás con el primer enemigo, un enorme perro que no se andará con bromas. Acaba con él y activa el mecanismo que se encuentra al final del callejón que sale del cafetín con el toldo rojo y blanco.

Este mecanismo eleva una reja que tapaba otro mecanismo (con forma de cabeza de león) que se encuentra cerca del punto de partida. Al activar este segundo mecanismo, un montón de murciélagos se dedicarán a hacerte la vida imposible. Dispara un poco con la pistola y se irán. Sin moverte de allí, sube a una caja y alcanzarás una casa con unos sillones un pelín horteras. De ahí saldrás a una terraza que da a la plaza de la fuente. Te encontrarás 3 ventanas. Rómpelas y conseguirás un cargador y un botiquín. En la última no hay objetos pero te permite conseguir, después de un pequeño salto, la llave que abre una de las puertas enrejadas de la plaza de la fuente. Con la llave en tu poder, déjate caer hasta el toldo del cafetín (sabíamos que lo estabas deseando) y coge las bengalas. Usa la llave y avanza. Como bienvenida te encontrarás a uno de los malos tiroteándote desde un balcón. Dispara unos cuantos tiros y huirá. Cruza el patio. A la izquierda está una de las dos llaves del jardín. A la derecha te espera el mismo de antes, y disparando otra vez. Contesta a su fuego y volverá a huir. Cruza el patio haciendo equilibrios sobre la cuerda (y estrenando, si no lo has hecho en el tutorial, una de las nuevas habilidades de Lara). En esta nueva zona te encontrarás un jardín cerrado que necesita dos llaves. Ya tienes una.

La otra está siguiendo el único camino disponible (el otro lleva a una puerta enrejada que comunica con la vieja plaza del cafetín). Primero encontrarás un revolver y munición. Luego una puerta grande que hay que abrir a fuerza de hombro. Allí hay una bodega. Coge el visor láser, combínalo con la pistola y dispara al candado de la puerta que se encuentra en esa misma sala, al fondo a la izquierda. Allí está la segunda llave del jardín, y algunas ratas muy pesadas. Activa cada llave en cada una de las cerraduras.

Disparando a la campana con el revólver y la mira telescópica, lograrás abrir una puerta sellada

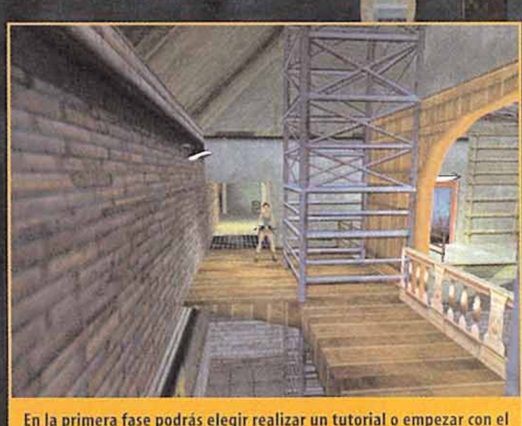
Ahora asistirás a una escena cinemática en la que Larson y Pierre, sobre el tejado, observan tus movimientos y deciden no matarte hasta que encuentres alguna otra cosa de valor.

En el jardín hay una puerta inmensa con tres cabezas de dragones esculpidas. La puerta necesita varios sellos para abrirse. Rodeando el edificio por la derecha, llegarás a un nuevo palacio que se eleva en medio de otro jardín.

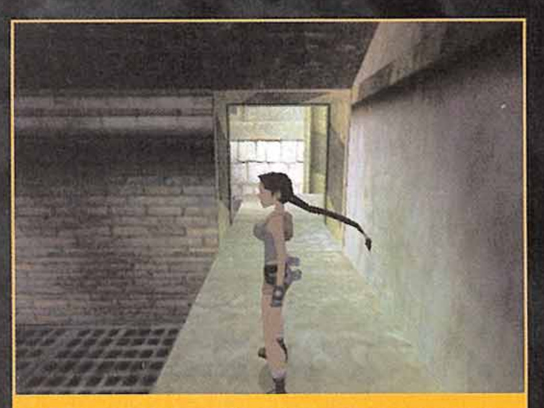
Dispara a la campana con el revólver y la mira telescópica láser y abrirás la puerta de la izquierda. Allí, después de un espectacular salto, llegarás a un mecanismo que permite abrir la puerta frontal de la estructura. En esta nueva sala, entra por el túnel que hay a la izquierda y activa el mecanismo. Eso hará que uno de los dos pájaros de la mesa de la sala principal adquiera un inconfundible color blanco. Manipula el pájaro y activarás el ariete del techo, además de abrir la puerta de la derecha.

Llegados a este punto, lo mejor será que vuelvas sobre tus pasos hasta el lugar donde conseguiste la segunda llave del jardín. Encontrarás un perro al que tendrás que eliminar, pero registrando las estanterías, podrás recoger un secreto y un botiquín.

Vuelve otra vez a la sala principal del edificio de la campana y sube por la sala de la derecha. Una vez arriba, sitúate con cuidado en el límite de la cornisa, a la derecha (ojo con el ariete) y descuélgate pulsando la tecla de acción. Avanza rodeando la cornisa hasta llegar a una nueva estancia. Allí hay un mecanismo. Cuando lo acciones, el otro pájaro de la mesa se volverá blanco. Al manipular este pájaro, se abrirá una puerta en la fachada principal (en la parte de abajo) tras la cual se encuentra el segundo secreto. Cuando lo consigas, aparecerán Larson y Pierre, que colocarán el sello en la puerta de los dragones (recibiendo una pequeña llamarada como recompensa). Lara escapa, pero sabe que el ciclo de la puerta se ha activado y que tendrá que darse prisa en encontrar los dos sellos que faltan. Suerte.



En la primera fase podrás elegir realizar un tutorial o empezar con el primer capítulo de la aventura.



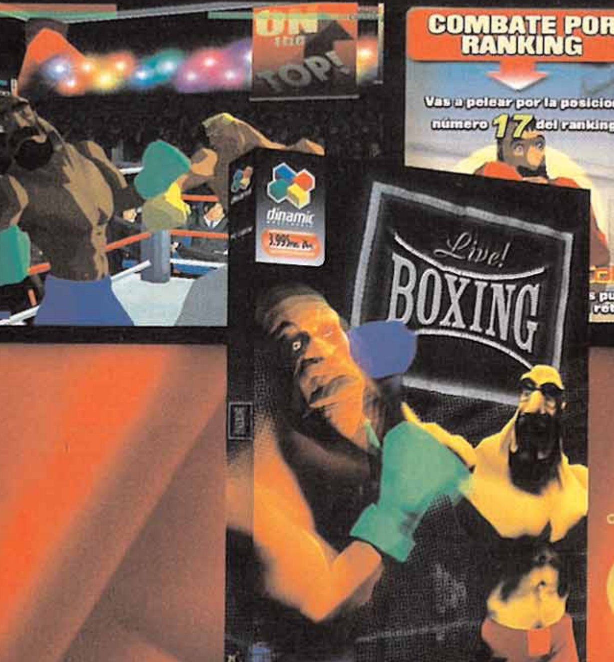
A veces parece más importante ver al personaje de cuerpo entero que tener una visión clara del escenario y sus posibilidades.

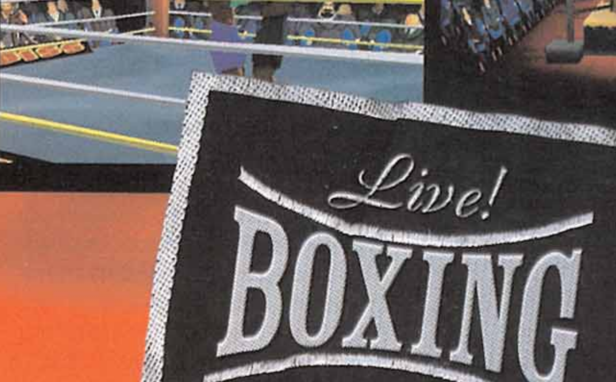


Una salida cerrada por una reja. Habrá que buscar la manera de abrirla: un resorte, una llave..., lo de siempre.

Segundos fuera...

- Más de 30 boxeadores distintos
- Directos, ganchos, uppercuts, crochets...
- Características propias del combate: fatiga, técnica, velocidad...
- Degeneración progresiva del rostro de los púgiles. Animación facial, sudor y sangre
- Distintos tipos de entrenamiento
- Apuestas a favor de nuestro boxeador
- Secuencias cinemáticas, gran variedad de músicas, presentación de los contendientes, arbitro inteligente
- Multijugador en red local





3.995 PTAS. 24€



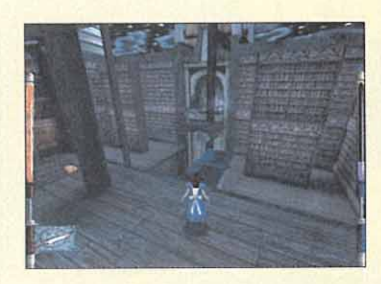


PC CD-ROM compatible Windows™95 98 2000 ME

hasta donde llegue tu imaginación

Punto de Mira

Compañía: **ROGUE / E.A.**
Disponible: **PC**
Género: **ACCIÓN**



Tras meses de secretismo, por fin aparece este título en el mercado, rodeado del aura mágica que, sin duda, destila la obra del famoso escritor Lewis Carroll, pero con una interpretación bastante libre de las peripecias de Alicia en el País de las Maravillas. La más avanzada tecnología y el trasfondo de los distintos libros protagonizados por Alicia son sus atractivas cartas de presentación. Y, aunque a priori parece ofrecer todo lo necesario para resultar interesante, no nos resulta tan evidente encontrar el porqué del excesivo oscurantismo en torno a la producción del juego

CPU: PII 400 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 700 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** Sí (Open GL, 16 MB) • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	70

Excelente en el apartado gráfico y de ambientación, con modificaciones del engine gráfico que resultan espectaculares. Plataformas y disparos no son, precisamente, lo que uno se espera del País de las Maravillas (puzzles, enigmas... ¿dónde estáis?) Numerosas secuencias cinemáticas que contribuyen tanto a la ambientación, como a interrumpir constantemente la acción.

puntuación total **65**



American McGee's Alice

Nightmareland

La obra de Carroll, "Alicia en el País de las Maravillas", es una de las obras de más desbordante fantasía de la literatura universal, y sobre la que se han vertido mil y una teorías acerca de sus contenidos, su autor y su verdadero trasfondo (algunas de ellas tan divertidas como que en realidad el libro fue escrito por la Reina de Inglaterra o que Lewis Carroll era Jack el Destripador... como suena). Bien, no cabe duda de la exacerbada cantidad de imaginación que el autor vertió en su obra (y en su continuación, "A Través del Espejo"). Algo que, en la época victoriana pudo quedar como una simple obra de fantasía para niños y adolescentes, quizás en la nuestra, eso de tener alucinaciones con conejos blancos, cartas soldado, gatos invisibles y otros personajes tan singulares, podría acabar con la pobre Alicia en un centro de menores bajo supervisión psiquiátrica, y hasta fisiológica, por un más que probable consumo de todo tipo de estupefacientes. Pero esa es otra historia, que viene a ser la que American McGee ha querido usar como excusa para su «Alice».

El caso es que American McGee, exdiseñador de Id Software y parte responsable de algunos de los juegos más emblemáticos de la compañía tejana, escogió Alicia como la protagonista de un título en el que quería mostrar su particular visión del libro, trazando un argumento cuyo punto de partida se sitúa después de lo acontecido en las dos aventuras de la heroína de Carroll. Un momento en que Alicia se ve abocada de nuevo a entrar en Wonderland (o el País de las Maravillas, para aclararnos), aunque su estado actual, según la visión de McGee y tras las peripecias sufridas, no es, ni mucho menos, el de una candorosa e ingenua niñita. Muy al contrario, Alicia es una pequeña psicópata a la que el mundo civilizado (su mundo, ni más ni menos) tacha de enferma y recluye en observación. Y, de repente, todo vuelve a empezar.

Sin comerlo ni beberlo, Alicia regresa a la fantasía, y allí la esperan, para darle la bienvenida, el conejo blanco y el gato de Cheshire. Algo va mal, terriblemente mal en el País de las Maravillas, y Alicia parece ser la única capaz de solucionarlo. Desde aquí, el mundo de Carroll se convierte en el mundo de McGee, y los escenarios y personajes pasan a formar parte de un juego que, en la práctica, se revela más como un arcade de los más convencionales, que como una aventura a la que se podía haber extraído un jugo sin precedentes.

El juego es más un arcade convencional que una aventura basada en el libro





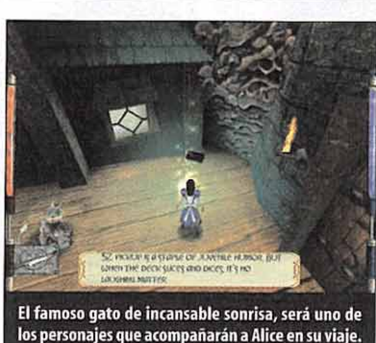


Alicia tendrá a su disposición diversos artilugios para enfrentarse a los distintos enemigos.



Alicia ha vuelto al País de las Maravillas, pero algo anda mal por allí, y ella tendrá que arreglarlo.


Las cuerdas son una constante en «FAKK 2»... No. «Alice», eso...(¿En qué estaríamos pensando?)


El famoso gato de incansable sonrisa, será uno de los personajes que acompañarán a Alice en su viaje.


Lo que podía haber sido una estupenda aventura, se ha convertido en un mediocre shoot'em up.


La parte artística del juego, el diseño de los escenarios y los personajes, conforman la parte más atractiva del juego, aunque la acción resulta bastante reiterativa a la larga, dejando totalmente de lado la aventura.

Rogue ha elegido el engine de «Quake III» para diseñar el enfermizo mundo de este «Alice» de pesadilla

SALTA, CORRE Y DISPARA

Los comienzos de «Alice» son realmente prometedores. Tras una secuencia de presentación tan bien narrada y preciosista como enfermiza, Alicia llega al País de las Maravillas donde el conejo tienen las mismas prisas de siempre, y el gato de Cheshire incide en su manía de hablar en verso y con mensajes cuasi crípticos. Nada más dar cuatro pasos, es fácil quedarse impresionado por el golpe plástico que ofrecen los escenarios de «Alice» –y esto no ha hecho sino empezar-. A la pregunta de ¿por qué Rogue ha escogido el engine de «Quake III» para desarrollar «Alice»?, sigue la respuesta de "por el uso de la geometría, arquitectura y uso de texturas". El impacto inicial producido por la calidad de los diseños, en el apartado gráfico puede verse como una justificación (¿necesaria?) para la creación de «Alice». Es cierto que el origen del juego, esto es, la novela de Carroll, plantea la casi obligación de recrear algunos parajes tan fantásticos como la más fértil imaginación pueda concebir. Y desde el principio esto se hace notar, y a lo largo del juego se va a más en este sentido.

La delirante ambientación de que hace gala «Alice» queda, pues, patente. Personajes, escenario, música, apariciones del maldito gato... mas, ¿y Alicia? La protagonista absoluta –aunque quizá no única- de «Alice» es la madre del cordero. O, mejor dicho, ella y sus circunstancias, aplicadas al entorno que la rodea y por el que se mueve. Con todas las ideas básicas que se han mencionado hasta el momento, no cabe duda que Rogue y McGee han tenido en sus manos un diamante en bruto, pero a la hora de ponerse en la pulidora parece que se han dejado cegar por el brillo que esperaban conseguir, en lugar de darle la forma de una obra de arte. «Alice», una vez pasadas las primeras fases y horas de juego, entra de lleno en la categoría de un arcade de los más tópicos, con escasa variación en sus posibilidades y pocas alternativas de acción. Prácticamente el 99 por ciento del juego se reduce a disparar a lo que se mueva y no ser alcanzado por el enemigo, recoger cualquier "power up" que se cruce en nuestro camino y seguir caminos hacia delante con una linealidad pasmosa. También entran de lleno las plataformas, que en muchas ocasiones exigen del jugador ese arte del ajuste fino al límite, algo bastante complicado de manejar en un juego en tercera persona que se basa en un sistema de cámara libre, donde las referencias son complejas de encontrar. Afortunadamente, existen dos tipos de indicadores que ayudan algo en esta tarea, uno para apuntar el lugar donde nos dirigimos en nuestro movimiento (unos pies) y otro un punto de mira para las tareas de disparo.

Las armas que usa Alicia son, cuando menos inusuales, aunque con un fin práctico bastante conocido. Sí cabe mencionar algunas ideas realmente atractivas, como la del dado diabólico, que permite abrir una puerta por la que un pequeño diablillo aparece y se encarga de dar buena cuenta de nuestros enemigos, más como una ayuda para la protagonista que como un arma en sí.

Todo esto no indica que «Alice» sea un juego malo, ni mucho menos. Pero no es menos cierto que con los nombres que estaban detrás del proyecto, y la base técnica utilizada, el juego parecía prometer mucho más que un sencillo arcade. Y eso, pese a que existen algunos puzzles, no se puede negar. Aunque su sencillez es tan apabullante que sorprende su inclusión, a no ser para romper la monotonía de la acción en su mayor parte.

«Alice» es, sobre todo, un juego preciosista en el apartado puramente estético (pese a que algunos escenarios en exteriores poseen un efecto de niebla muy exagerado... Ningún engine «Quake» se ha caracterizado nunca por su optimización para este tipo de decorados). Un título en el que los diseñadores gráficos y de niveles, los animadores, etc. se han empleado a fondo, pero en el que se han dejado de lado aspectos como argumento, aventura, desafío, emoción, variedad, interacción... «Alice» recoge gran parte de la ambientación y "locura" de la obra original, pero a la hora de sacar un juego sobresaliente, como se esperaba, yerra el tiro. Se trata de un buen título de acción y plataformas, y recomendable para los muy fanáticos de este tipo de juegos, aunque, como el gran proyecto que prometía ser, y que la obra de Carroll se merecía, no encuentra donde agarrarse. Una oportunidad de oro, ligeramente desperdiciada.

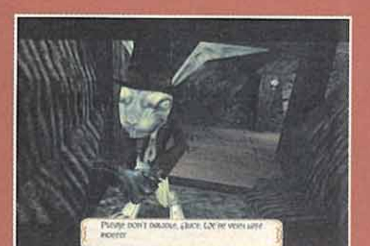
F.D.L.

Después de todo, es Alicia



Como era de esperar, y resultaba inevitable (aunque quién sabe, en el caso de una adaptación), las referencias a temas clave que aparecen en los libros de Alicia, se encuentran presentes en el juego. Las famosas pócimas de "bébeme", los famosos objetos de "cómeme" y demás, se presentan ante el jugador como uno de los aspectos clave de la trama, aunque más bien se utilizan como fin, que como medio, ya que, por ejemplo, las primeras fases se centran en pasar por escenarios hasta recoger los ingredientes para elaborar la primera de las pócimas. Después de todo, es Alicia, aunque el País de las Maravillas en los libros resultaba un fascinante universo de descubrimientos asombrosos, y en «Alice» se plantean más como objetivos inexcusables.

Viejos conocidos



Al menos, para los que se hayan leído los libros de Alicia, el conejo blanco, la Reina de Corazones, el gato de Cheshire o el Sombrerero Loco serán viejos conocidos, amigos casi, que salen del papel para introducirse en un mundo animado e interactivo. Sin embargo, algunos no se cansan de hacer acto de presencia una y otra vez, como el gato, con el objetivo de convertirse en una ayuda y dar pistas sobre los pasos a seguir. Las claves que proporciona, pese a su afición a los ripios, resultan bastante evidentes. Y es que, la linealidad de «Alice», finalmente, no deja demasiadas opciones ni salidas, y gran parte de las secuencias cinemáticas, pese a su preciosismo, no acaban de encajar demasiado en el conjunto.



Punto de Mira

- Compañía: **TECMO**
- Disponible: **PLAYSTATION 2, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**



Si el género de lucha ha sido uno de los más populares en las recreativas, su eco en las nuevas consolas sigue aumentando. Y «Dead or Alive 2» es uno de los más atractivos que se hayan visto

Tarjeta de memoria recomendada
• Uno o dos jugadores, acepta Dual Shock 2

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	86

A pesar de que ha pasado poco tiempo desde el lanzamiento de la versión de Dreamcast, «Dead Or Alive 2» para PlayStation 2 incorpora interesantes mejoras. De nuevo, el poco tiempo entre ambos lanzamientos no ha posibilitado que se aproveche el verdadero potencial de Playstation 2. Sigue pecando un poco de no ser todo lo difícil que debiera en modo aventura. Los asaltos se desarrollan con una velocidad pasmosa, los movimientos son magníficos, resultando de lo mejor en juegos de lucha en la actualidad.

puntuación

total **86**



Dead Or Alive 2

Contundente

La recién estrenada Playstation 2 tampoco podía dejar pasar este programa, aún con el riesgo de tener que rivalizar con uno de los títulos estandarte de la nueva máquina; «Tekken Tag Tournament». Si tuviéramos que elegir entre «Dead Or Alive 2» y «Tekken Tag Tournament», sin duda, nos veríamos obligados a tomar una difícil decisión.

Evidentemente los usuarios de Playstation 2 esperarán mejor calidad y nuevas aportaciones con respecto a la versión de Dreamcast, y eso es precisamente lo que Tecmo ha realizado. «Dead or Alive 2» para PlayStation 2 sólo aparece pocos meses después, así que no podíamos contar con un juego notablemente mucho mejor, pero sí hay algunas incorporaciones que, si no se ajustan a la considerable mayor potencia de proceso de PlayStation 2, al menos sí justifican en mejoras cuantitativas el tiempo transcurrido entre ambos lanzamientos. En esencia, las mejoras radican en la introducción de algunos escenarios nuevos y también nuevos modos de juego. Aparte, lo que mejor podemos valorar es la traducción de textos al español. Poca importancia tienen las escasas mejoras en el apartado audiovisual que ya era magnífico. Apenas hemos visto la introducción de efectos en los golpes y el grado de detalle de los modelos en los personajes, las animaciones y los escenarios son, si no idénticos, inapreciablemente distintos. Pero todo lo que pudiéramos esperar en «Dead Or Alive 2» es una realidad aún más encantadora en esta versión, acción a raudales, unos movimientos espectaculares a la vez que pasmosos por su naturalidad, gráficos llenos de efectos y cuidados hasta el último detalle pero sin exceso de artificio y unos escenarios de nuevo algo escasos, aunque ahora un poco menos, pero en cualquier caso espléndidos, capaces de participar casi activamente en cada enfrentamiento. La iluminación y la representación de los fluidos y las telas en la vestimenta de los personajes impresiona. Puede que haya quien piense que los personajes de «Tekken» son mas "realistas", pero lo que no es cierto es que estén mucho más detallados que en «Dead Or Alive 2», simplemente guardan un estilo totalmente distinto, típico de los dibujos de animación japoneses. El planteamiento del guión de «Dead Or Alive 2» es básico: trece luchadores de todas partes del mundo se enfrentan en distintos escenarios, cada uno experimentado en una o varias disciplinas marciales. Todos los luchadores poseen motivaciones particulares, venganza, poder, supervivencia pero, como decimos, sin demasiada importancia en lo que respecta al juego. En referencia a los modos de juego, salvo los de superviviencia y Tag Team se mantienen prácticamente idénticos, no obstante entre las demás modalidades hay cambios. En primer lugar el modo de historia se ha visto ampliado sensiblemente gracias a los nuevos escenarios. Así se contrarresta eficazmente el excesivamente corto desarrollo de esta modalidad. El modo de ataque contra el tiempo es un magnífico entrenador, de hecho la razón de ser de todos los modos individuales es poco más que el entrenamiento. «Dead Or Alive 2» es divertido, asequible, espectacular y del todo recomendable, aunque posiblemente tendremos que esperar a un «Dead Or Alive 3» en PS 2 para ver el juego con todo el potencial que la consola puede ofrecerle.

S.T.M.



Hay un gran número de combos espectaculares que el programa nos ayudará a controlar.



Los escenarios de lucha son activos, responden con calambrazos y explosiones al impacto.



Cada personaje domina una disciplina concreta, el anciano es un maestro en Kung Fu.

WARM UP!

TENSIÓN: TOTAL
CONCENTRACIÓN: MAXIMA
SANGRE FRÍA: INDISPENSABLE...
Y EL BOTÓN PAUSA,
¡PARA CUANDO EL ESTRÉS TE SUPERE!

Se acabó la vuelta de precalentamiento. Llueve. El calor que se desprende de los motores a 10 cilindros contrasta con las condiciones climáticas locales. Los semáforos rojos se encienden uno por uno. Varios rugidos estridentes desgarran el cielo. De ambos lados de la pista brota un clamor histérico. Los semáforos rojos se apagan: primera, patinaje, segunda, tercera, cuarta... Primer frenazo fuerte antes de la primera chicane. Por poco se bloquean las ruedas. Los amortiguadores delanteros se aplastan y se estiran brutalmente al volver a acelerar. A una velocidad de unos 340 km/h, las proyecciones de agua limitan la visibilidad a unos 50 metros. El guardarraíl pasa muy cerca, la adherencia es más bien escasa, el ritmo es vertiginoso...

Versión íntegra en castellano











- Compañía: **DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **MÁNAGER/ SIMULADOR DEPORTIVO**



Como ya viene siendo habitual, a estas alturas del año, Dinamic nos ofrece una nueva edición del que es hasta el momento su programa estrella: «Pc Fútbol». Ha llovido mucho desde su nacimiento y han sido muchos los distintos juegos que han intentado desbancarlo. No obstante, y aunque el aspecto de simulación siempre fue bastante discreto, pocos han sido capaces de superarlo en lo que a gestión manager y jugabilidad se refiere.

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** No (Recomendada) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Módem)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

Las mejoras introducidas en el modo manager son mínimas y se reducen a una mera actualización de la base de datos. La simulación de los partidos ha mejorado notablemente respecto a otras ediciones del programa, especialmente en lo referente al engine 3D. Por primera vez el programa permite disputar partidos amistosos en modo multijugador.

puntuación total **75**



PC Fútbol 2001

Completo, pero poco original

El secreto de «PC Fútbol» es, por encima de cualquier consideración, la inclusión de un potente modo mánager que permite gestionar todos los aspectos de un equipo de la Liga española de Fútbol Profesional. Sus numerosas opciones y la completísima base de datos en que se basaban sus estadísticas, convirtieron a este juego en un programa poco menos que de culto entre los aficionados al fútbol. No obstante, las carencias técnicas del programa en el modo de simulación pronto quedaron patentes, debido a un motor 3D anticuado, unos gráficos bastante discretos y una jugabilidad a un nivel similar. Conscientes de estos y otros defectos, los chicos de Dinamic han intentado potenciar el aspecto de simulación con cada nueva edición del programa. El camino ha sido largo y duro, pero damos fe de que por fin «Pc Fútbol» se ha convertido en un simulador deportivo con mayúsculas. Quizás sea uno de los más completos, de los disponibles actualmente.



Las posibilidades de juego multiusuario abren una nueva vía para los incondicionales de «PC Fútbol».



Las animaciones y la calidad de los diseños han sido dos aspectos que han sufrido notables mejoras, pero se puede afirmar que, en conjunto, el simulador ha experimentado un avance más que considerable.

Dinamic ha intentado potenciar la simulación en cada nueva edición, pero el manager sigue siendo el punto fuerte

LAVADO DE CARA

En principio, los adictos a la parte manager de «Pc Fútbol» apenas encontrarán novedades en el desarrollo. Cierto es que la edición 2001 incluye nuevas e interesantes opciones, pero las mejoras son mínimas y prácticamente se reducen a un lavado de cara del sistema de menús. Hay que destacar, sin embargo, que se ha mejorado el interfaz y que ahora permite una mayor interacción con un acceso directo a equipos y jugadores desde cualquier menú. El desarrollo del juego es sencillo y



Las mejoras del simulador, en la edición 2001 de «PC Fútbol», afectan no sólo a aspectos clave como jugabilidad, también a apartados de apoyo, como la fidelidad en los modelos 3D al aspecto físico real de los jugadores.


La ambientación conseguida en esta nueva edición del juego resulta del todo impecable.



«Pc Fútbol» es, probablemente, el juego más completo del mercado, dedicado al deporte rey





permite gestionar todos los aspectos que rodean a un equipo de fútbol, con la única misión de convertirlo en campeón.
Dentro del menú principal, la primera de las opciones que encontramos es la de Historia, que permite consultar los datos reales de las competiciones nacionales y europeas. La segunda opción es una Base de Datos sobre equipos, jugadores y entrenadores nacionales. La exhaustividad de esta base de datos es de sobra conocida, e incluye datos de hasta 33 000 jugadores reales miembros de alguno de los 1 453 equipos registrados. Como en otras ocasiones, el programa permite actualizar esos datos mediante un seguimiento online de la temporada. En el modo Eurománager –el verdadero corazón del juego– el número de ligas disponibles se amplía también, y ahora nos permite competir en las ligas argentina, holandesa, escocesa, belga y portuguesa. Por supuesto, también se incluye un editor de equipos y jugadores que nos permitirá personalizar nuestra escuadra.
Para los eruditos dispuestos a poner a prueba sus conocimientos sobre fútbol, el juego incorpora el tradicional "FútbolQuiz». Las lista de opciones principales concluye con la competición virtual –el simulador– y el "3D Match Engine", que por primera vez en la historia de «PC Fútbol» permite disputar partidos amistosos en modo multijugador.
Pero no nos engañemos; exceptuando algunos cambios de diseño, el sistema de menús y la parte manager del juego se mantienen prácticamente igual. Esto es debido a que en esta edición las principales mejoras han recaído en la simulación virtual de los partidos. Decidido a mejorar el aspecto más flojo del juego, el equipo de programación de Dinamic se ha volcado en desarrollar un nuevo engine 3D mucho más potente y eficaz. Así, podemos afirmar que «PC Fútbol 2001» ofrece por primera vez un simulador de fútbol con una calidad gráfica notable –tanto en los jugadores como en los estadios– que poco tiene que envidiar a los juegos de la serie FIFA. Los movimientos son fluidos y realistas y el control de los jugadores es sencillo e intuitivo. El sonido es sumamente realista y ambienta a la perfección los partidos y, como es habitual, incluye voces de comentaristas deportivos como la del inefable Michael Robinson.

NADA NUEVO

Hay que reconocer que «PC Fútbol» ha llegado a convertirse en uno de los juegos más populares de nuestro país por méritos propios. A estas alturas, no vamos a descubrir nada a los amantes de este incombustible programa, que incluye en esta edición todo lo que se esperaba de él: una potente base de datos completamente actualizada, algunas nuevas mejoras y un simulador virtual mucho más realista y entretenido. Podemos decir que «Pc Fútbol» es un juego completo, que funciona igualmente como simulador deportivo o como manager futbolístico. Sin embargo, a estas alturas ya resulta todo muy poco original. Aunque, sin duda, «PC Fútbol» es el juego de más completo del mercado nacional, debido a su sabia combinación entre estrategia y simulación, las mejoras introducidas llegan con varias ediciones de retraso y no suponen ningún avance para el género. Es, por tanto, un juego destinado no ya a los incondicionales del género, sino a los incondicionales de «PC Fútbol», que esperan como agua de mayo la reedición anual de su programa favorito.

N.C.C.

Un parecido impresionante



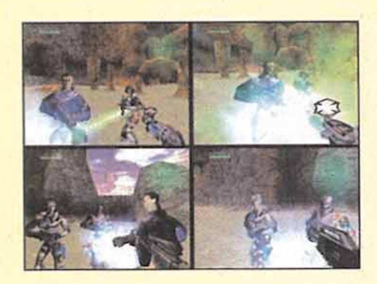




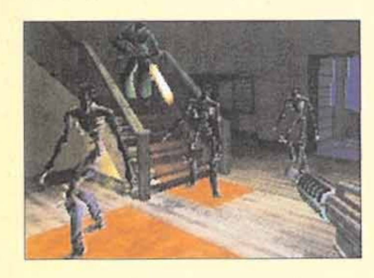
Una de las mejoras dignas de mención dentro del apartado gráfico es la captura de los rostros reales de los jugadores más importantes de la Primera División. Era ésta una tarea hercúlea que exigía mucho esfuerzo y que seguramente ha reportado a los diseñadores de Dinamic muchos quebraderos de cabeza. Otros juegos ya intentaron representar fidedignamente a los modelos reales con mayor o menor acierto –como, por ejemplo, «FIFA»– pero ninguno llegó a ofrecer el parecido con la realidad que «PC Fútbol 2001» consigue. El parecido entre los modelos reales y sus réplicas virtuales llega a ser, en ocasiones, realmente increíble. Aunque no todos los modelos estén igual de logrados, los de aquellos jugadores más conocidos –léase Raúl, Rivaldo o Mendieta– mantienen un enorme parecido con sus homónimos de carne y hueso. Pero la cosa no acaba ahí; si nos fijamos, comprobaremos con agrado que cada jugador lleva impreso su nombre en la parte trasera de su camiseta. Además, los números que aparecen bajo el nombre también se corresponden con el número de la camiseta que los jugadores visten en la realidad.



- Compañía: **FREE RADICAL DESIGN / EIDOS**
- Disponible: **PS2**
- Género: **ACCION**



«Time Splitters» se centra en el modo multijugador, olvidándose por completo del apartado individual que carece de cualquier tipo de argumento





Time Splitters

Menos de lo esperado

«Time Splitters» es un juego de acción en primera persona creado por Free Radical, compañía cuyos miembros militaban con anterioridad en las filas de Rare. Sin embargo, parece que el juego que nos ocupa no ha heredado demasiado de títulos como «Perfect Dark» o «Goldeneye», aparte de su pertenencia al mismo género.

A la hora de jugar, «Time Splitters» trasmite la sensación de que sus diseñadores se han centrado tanto en un aspecto, concretamente en el modo multijugador, que se han olvidado de prácticamente todo lo demás. El modo individual, por ejemplo, se reduce a una sucesión de alrededor de diez niveles en los que nuestra única misión es encontrar un objeto escondido en el mapa y llevarlo de vuelta al punto de partida. O sea, un "Capturar la Bandera" para un solo jugador. Es cierto que cada uno de los niveles está ambientado en una época y un lugar diferentes, como el Egipto colonial, una mansión encantada en los 60 o una ciudad del futuro, y que las armas que podremos utilizar son muchas y muy variadas, pero lo cierto es que esos dos detalles no bastan para evitar que en su modo individual «Time Splitters» sea un juego aburrido y bastante corto. Por lo que se refiere al apartado gráfico «Time Splitters» también parece bastante descuidado. El modelado de los diferentes enemigos no pasa de ser correcto, cuando cabría esperar mucho más de la potencia de PlayStation 2. Los escenarios, en cambio, se pueden considerar directamente como defectuosos, tanto por la escasez de detalles como por la pobreza de las texturas aplicadas. Por otra parte, aunque hay que reconocer que en su modo multijugador el título es mucho más divertido, con abundantes modos de juego y posibilidad de jugar tanto de forma cooperativa como en deathmatch, hay que destacar también que esta diversión en nuestro país se ha quedado reducida a la mitad. Aquellos usuarios que quieran disfrutar del modo de cuatro jugadores simultáneos, con toda seguridad lo mejor del juego, tendrán que esperar a que se comercialice el correspondiente multitap específico de PS 2. Hasta entonces el número máximo de participantes se corresponde con el de puertos de control de la consola, esto es, dos. Uno de los aciertos del juego lo encontramos en el editor de niveles que es a la vez sencillo de manejar y muy potente. La posibilidad de diseñar niveles realmente complejos para luego jugarlos en solitario o en compañía aumenta ligeramente la valoración global del juego y alarga su vida útil. Sin embargo, evaluándolo todo en conjunto, no parece que un modo multijugador interesante y un editor de niveles sean justificación suficiente para el desarrollo de todo un juego, máxime cuando su plataforma ofrece las posibilidades técnicas de PlayStation 2. Ni siquiera sirve como excusa la escasez de la oferta de juegos similares para esta consola, y de hecho sus usuarios harán bien en esperar la aparición de títulos mejores, porque no parece difícil que «Time Splitters» sea superado en breve.

J.P.V.



Si no tienes el Multitap sólo podrás jugar a la vez con una sola persona.



Las ambientaciones de los diferentes niveles son bastante variadas, tanto en lo relativo al tiempo como al espacio.



Con cuatro jugadores «Time Splitters» es mucho más interesante, aunque eso resulta algo bastante lógico, por otra parte.

Tarjeta de memoria recomendada.
• Multijugador: Pantalla partida, Multitap PS2.

TECNOLOGÍA:	58
ADICCIÓN:	52

La potencia de PlayStation 2 está algo desaprovechada en el apartado gráfico de «Time Splitters». La posibilidad de jugar con otros tres amigos es, con diferencia, lo mejor del juego. El modo individual no es más que una sucesión de partidas multijugador para un solo usuario.

puntuación total **60**

El Cuento se ha Terminado

Hace mucho, mucho tiempo, cuando el mundo era un lugar inocente y feliz, una niña llamada Alice se perdió en el País de las Maravillas. Ahora Alice ha cambiado, y también ha cambiado su mundo. Ahora en el País de las Maravillas tendrás que ser astuto si quieres sobrevivir, tendrás que matar si no quieres que te maten. Y esta vez, contarás con ayuda para aplastar a la sangrienta Reina de Corazones: la nueva versión mejorada del engine de Quake 3, el mejor entorno 3D jamás creado.

Bienvenido a un nuevo mundo retorcido y siniestro.

Bienvenido de nuevo al País de las Maravillas.







www.alice.ea.com



Juego no recomendado para menores de 16 años

- Compañía: **UBI SOFT**
- En preparación : **PC**
- Género: **SIMULACIÓN**

Por fin, después de un acelerado tramo final, «Pro-Rally 2001» está disponible justo a tiempo para competir con los numerosísimos programas, basados de una u otra forma en la conducción. Muchas han sido las expectativas puestas en este título, y pese a que al poco de su lanzamiento encontrábamos aún algunos detalles por pulir, es palpable el esfuerzo de Ubi Soft por lograr un acabado libre de fallos y con todos los objetivos cumplidos. El resultado es un programa que poco tiene que ver con la primitiva versión beta que vimos hace meses.

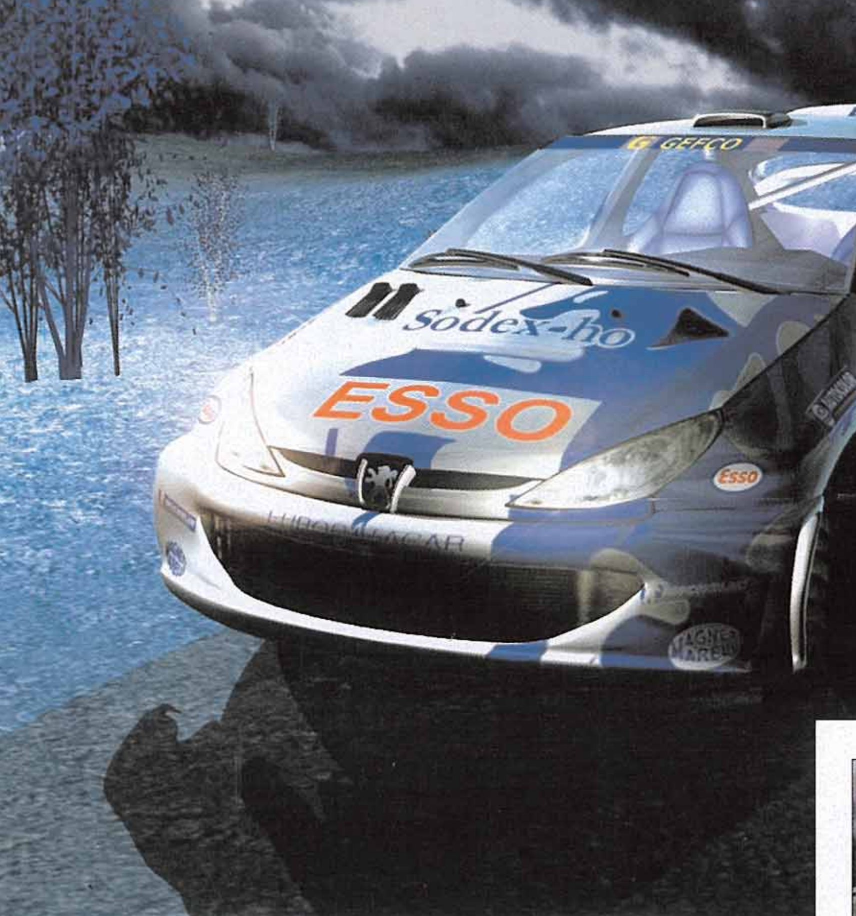


CPU: Pentium 266 MMX • **RAM:** 64 MB • **HD:** 450 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, D3D, Glide compatible. • **Multijugador:** Sí, 2 jugadores, red, serie, (TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	81
ADICCIÓN:	84

La sensación de velocidad hace de «Pro-Rally 2001» un juego de coches tremendamente inmersivo. Existen algunos errores de menor importancia, pero lo que más se echa de menos es sentir el vehículo con una física más convincente, menos rígida. La profundidad de los entornos y el realismo en los trazados de los circuitos es algo que no se puede encontrar en cualquier otro programa de corte similar.

puntuación total **81**




Para salir airoso de las curvas en horquilla resulta necesario un dominio total del freno de mano.

Pro-Rally 2001

Circuitos

«Pro-Rally 2001», concebido en su diseño como un simulador del campeonato mundial, ha ido transformándose en su desarrollo hasta que finalmente podríamos definirlo como un juego de coches a medio camino entre la simulación y el arcade. ¿Qué tiene de arcade y qué de simulador? Sin duda el control, las opciones de configuración, la sensación de velocidad y el comportamiento físico del vehículo viene dado en el programa en clave arcade. Pero, la ambientación de todos los escenarios, los trazados y los distintos modos de competición se definen en «Pro-Rally 2001» con un elevado realismo. Todo elemento en que el "realismo" ha sido enfatizado es perceptible en el juego de un modo audiovisual.

Lo primero que se nos presenta, una vez instalado el programa, es un sobrio menú de opciones y modos de juego donde lo primero es designar el nombre de un piloto.

La estructura del programa es bien sencilla. Para la opción multijugador encontramos la posibilidad de conectar dos ordenadores o bien disputar una carrera partiendo la pantalla en el mismo PC, bien en vertical o en horizontal. Más allá de esta opción todos los modos de competición están orientados hacia un solo jugador. Para acceder a los tres campeonatos contemplados: Kit Car, WRC y Leyendas, antes de nada han de completarse las pruebas contenidas en el modo escuela. También podemos acceder, sin necesidad de esto último, a todos los circuitos en el modo contrarreloj en el que competiremos contra los mejores tiempos del circuito en cuestión. El modo arcade es bastante curioso con respecto al resto del panorama de programas basados en competiciones de rally. Para completar la carrera, en lugar de sumar tiempo adicional alcanzando "checkpoints", hemos de adelantar a otros vehículos fantasmas. Es decir, que están en carrera como referencia visual y como portadores de segundos, pero no es necesario realizar maniobras de adelantamiento porque podemos pasar a través de los mismos.


Las pistas nevadas son las más difíciles, ya que el coche siempre ha de circular a una velocidad ideal.


Los efectos que simulan las condiciones de la pista están bien acabados y resultan muy convincentes.

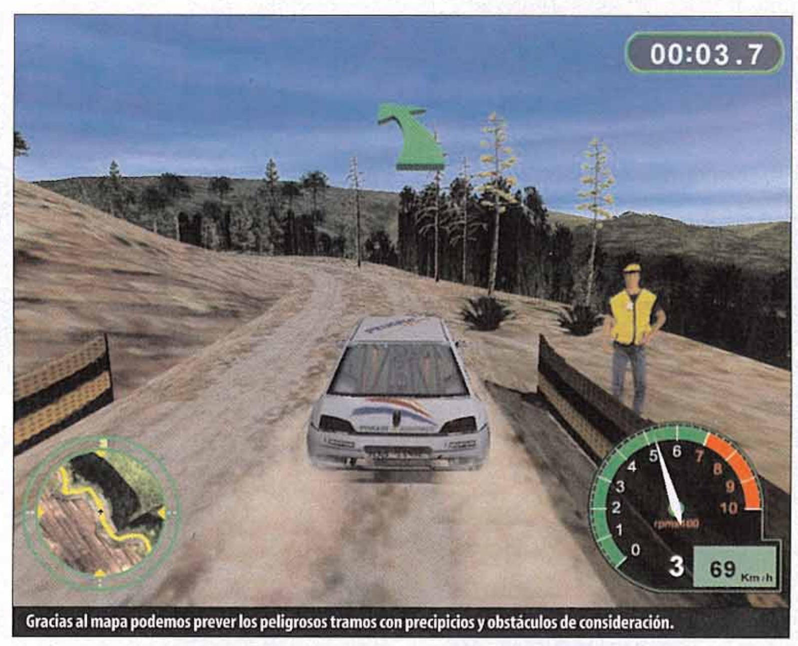
El nivel de realismo en «Pro-Rally 2001» no debe buscarse en el control del coche sino en la percepción visual y acústica de todos los elementos presentes en la conducción

Al volante, sobre todo dentro de la perspectiva interna frente al cockpit, se percibe una sensación altamente inmersiva, sin embargo el coche es mucho más fiable y responde con más precisión de lo que cabría esperar ante las irregularidades del terreno y los errores en la conducción, lo cual responde a una representación simplificada de los condicionantes que afectan a la conducción. «Pro-Rally 2001» es, sobre todo, un juego de habilidad.

CAMPEONATO MUNDIAL

El Campeonato se desarrolla en doce países con circuitos formados por tramos de asfalto, grava, nieve o barro, y por supuesto combinaciones de tramos de distintas condiciones. Cada entorno,


Las averías serán indicadas por iconos de distintos colores según la gravedad del daño sufrido.


Gracias al mapa podemos prever los peligrosos tramos con precipicios y obstáculos de consideración.

La habilidad necesaria para apurar al máximo los distintos tiempos se muestra bastante elevada


Las cámaras en las repeticiones están situadas en lugares estratégicos para lograr la mejor secuencia.


El engine permite tener un rango de visión mucho más amplio que en ningún otro juego del género.


Es fácil reconocer este circuito cómo nacional gracias a la detallista ambientación de todos los escenarios.

como hemos comentado anteriormente, está realizado no a partir de la recreación de una zona real, sino capturando el ambiente de una localización. Para ello se han diseñando específicamente cada uno de los circuitos de forma que sean distintos y únicos en comparación con los demás. Es, con toda probabilidad, el trazado de los circuitos y la complejidad de los mismos el aspecto más sobresaliente de «Pro-Rally 2001». Gran parte de las pretensiones de realismo del título se basan en que los circuitos no estén acotados sino que podamos saltarnos en determinadas zonas el trazado establecido. Como es de esperar, los entornos no son infinitos, si el coche, ya sea por una colisión o por un despiste, se aleja demasiado de la pista volverá a quedar centrado en la misma. Y si quedamos atrapados en un obstáculo siempre podemos contar con el botón de pánico, en este caso la tecla "Q", que situará el vehículo centrado en la pista, aunque eso sí con la correspondiente penalización de diez segundos.

Las condiciones del tramo y los efectos meteorológicos son muy diversos y cambiantes, incluso en el transcurso de una etapa. Estos van desde tormentas de arena hasta nevadas. Pero lo que realmente afecta a la dificultad de conducción son el propio trazado y los numerosos obstáculos que podemos encontrarnos. Los impactos pueden dar lugar a averías en los sistemas del coche, o afectar a la integridad de su carrocería. Es difícil que el coche quede tan destrozado como para que no podamos continuar, pero teniendo en cuenta que muchos de los tramos tienen hasta ocho o nueve kilómetros de largo, los pequeños impactos pueden afectar al vehículo restándole prestaciones, y a la larga perjudicar nuestra clasificación. Sin embargo, las condiciones de rodadura en el terreno no tienen demasiada importancia. En base a la situación del pavimento, en el momento previo a la conducción, en el cual se nos describe el circuito, podemos seleccionar distintos valores para la suspensión así como seleccionar el tipo de goma necesaria. Es fácil comprobar que, según lo acertado en la elección de neumáticos, el vehículo se agarra mejor a la pista. No obstante, las irregularidades del terreno, si es que existen, no afectan de manera claramente perceptible a la conducción. Aún saliéndonos de la pista, el coche mantendrá una velocidad muy elevada, y es casi imposible que pierda adherencia o que la suspensión cambie el centro de gravedad tanto como para que se produzcan derrapes sin forzarlos con el freno de mano. De igual forma, la respuesta del volante y los frenos es idéntica, estemos en medio del asfalto o en terreno farragoso.

No es la física uno de los elementos de simulación más brillantes en «Pro-Rally 2001»; el modelo del vehículo permanece demasiado estable dándonos una cierta sensación de rigidez que le quita enteros al realismo del juego.

BELLEZA PANORÁMICA

Pasando por alto la simplificación de "físicas", y volviendo a los entornos, lo que más llama la atención en este programa es la sensacional sensación de inmersión lograda. Sin embargo en esto también tiene que ver la participación del copiloto. No sólo es capaz de realizar las indicaciones pertinentes en todo momento, también tendrá comentarios objetivos sobre los fallos o aciertos, de manera que en la figura del copiloto tenemos una referencia de qué resultados estamos obteniendo a cada momento de la carrera.

Pocas pegas podemos ponerle a los gráficos. Las texturas en equipos potentes podrían haber sido realizadas a una mayor resolución pero, en cualquier caso, la armonía de los entornos, la iluminación, el modelado de los vehículos y un sinfín de pequeños detalles alrededor de cada circuito generan un aspecto visual muy atractivo. Quizá, en comparación con otros programas hay quien pueda encontrar a «Pro-Rally 2001» algo efectista, ya que no ha buscado un realismo fotográfico, pero esto es en parte por la espectacularidad y belleza de la ambientación en cada localización. Por otro lado los modelos de los coches guardan una gran fidelidad con respecto a los originales y poseen una estructura compleja para mostrar los efectos de las colisiones en la carrocería.

Aquellos que busquen un programa de conducción extremadamente realista, no encontrarán en «Pro-Rally 2001» suficientes elementos simulados con rigor, pero a cambio tendrán un juego en el que podrán conducir por entornos con una profundidad y atractivo muy poco comunes. La velocidad y la facilidad de su control hacen de «Pro-Rally 2001» uno de los programas más interesantes en la actualidad para los aficionados al género.

S.T.M.

Las Máquinas


Peugeot 106 Maxi


Peugeot 205 TT6


Peugeot 206 WRC


Peugeot 306 Maxi


Toyota Celica GT4

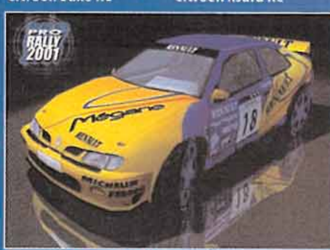

Toyota Corola WRC


Audi Quattro A2

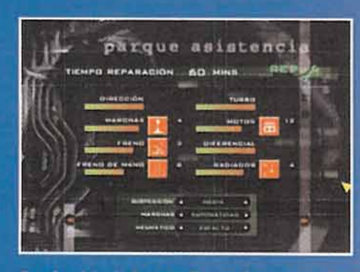

Audi Quattro S1


Citroen Saxo KC


Citroen Xsara KC


Renault Megane Maxi

Configuración



En el vehículo las configuraciones previas a la competición se limitan a determinar qué tipo de neumático vamos a utilizar y la presión de las ruedas, aparte de la clásica opción de cambio automático o manual. Pero en un campeonato, entre las etapas de un rally dispondremos de un tiempo para emplear en las reparaciones de los elementos que consideremos primordiales. Estos son, la transmisión, el sistema eléctrico, los frenos, ejes, radiador y motor, y existe una barra para cada uno que muestra el nivel de daño.



Regreso a la Autoescuela

CIRCUITOS DE AUTOESCUELA


GIRO DE 90º


GIRO EN 8


SLALOM


GIROS DE 180º


GIROS DE 90º Y 180º

GIRO DE 90º

DIFICULTAD ***

Un cuadrado al cual damos vueltas en el sentido de las agujas del reloj, es decir girando hacia la derecha. La dificultad radica en no chocar con los bidones, pues es necesario a veces apurar empleando el freno de mano. El circuito es bastante rápido y puede completarse fácilmente.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: DURA

GIRO EN 8

DIFICULTAD**

Este circuito puede resolverse con el freno de mano en los puntos clave de giro, por lo demás tiene poca dificultad. Se trata de ir haciendo giros entrelazados en forma de 8, pero hay espacio de sobra para maniobrar. Hemos de preocuparnos de no frenar demasiado al cambiar de dirección.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: DURA

SLALOM

DIFICULTAD ***

El slalom es una de las pruebas que requiere mayor precisión. Al entrar en los tramos de slalom hay que moderar la velocidad y alinear el coche con los extremos de los muros de bidones para girar en un ángulo lo más abierto posible.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: DURA

GIROS DE 180º

En paralelo a una línea de bidones hemos de cambiar de sentido rodeando el grupo de bidones en cada extremo. El proceso es acelerar al máximo y tocar el freno casi cuando hayamos llegado a un extremo de la línea de bidones, después girar mientras se toca el freno de mano y volver a acelerar antes de que el coche por inercia, gire sobre sí mismo.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: DURA

GIROS DE 90º Y 180 º

DIFICULTAD **

Llegados a este punto, después del slalom los giros de 90 y 180 grados no deben presentar mayor problema. Lo único que hay que tener en cuenta es entrar en los giros de 90º por el exterior para frenar lo menos posible.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: DURA

CIRCUITO COMPLETO

DIFICULTAD ***

En este circuito el tramo más difícil es el del slalom. Antes nos encontraremos con badenes que apenas afectarán al coche. Sólo hay que procurar entrar en los badenes con el coche en línea, ya que entrar derrapando puede dar lugar a una colisión.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: DURA

TEST ASFALTO

DIFICULTAD ****

El test de asfalto es una de las pruebas más difíciles de la escuela. Se desarrolla en un circuito de acantilados junto al mar por lo que es necesario cuidarse de los quitamiedos situados en uno de los extremos. El trazado de circuito no plantea demasiada dificultad pero no deja margen de error y requiere la máxima velocidad.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: MEDIO

TEST TIERRA

DIFICULTAD ***

La grava presente en el circuito implica que si el coche queda frenado le costará mucho recuperar velocidad. El trazado no plantea demasiada dificultad pero es muy recomendable restringir al máximo el uso del freno de mano.

Neumáticos: TIERRA. Suspensión: MEDIO

TEST NIEVE

DIFICULTAD *****

La nieve es la condición del terreno más difícil de contrarrestar y también la que provoca las respuestas más impredecibles. Los neumáticos de nieve son fundamentales para tener tracción, y para permitir el uso del freno de mano moderado en aquellos puntos en los que es necesario.

Neumáticos: NIEVE. Suspensión: BLANDO.

TEST NOCHE

DIFICULTAD ****

La noche por sí sola es el handicap más importante en esta prueba. Por lo demás basta aplicar los conceptos aprendidos en la escuela con anterioridad, sobre todo para los giros de 90º y 180º. El agarre es primordial, por eso puede ser bueno una elección de neumáticos más blandos.

Neumáticos: ASFALTO. Suspensión: MEDIO.

CIRCUITO COMPLETO

TEST ASFALTO

TEST TIERRA

TEST NIEVE

TEST NOCHE

DESCRIPCIÓN DEL INTERFAZ

TIEMPO DEL PRIMERO

TIEMPO DEL JUGADOR
ROJO, RETRASADO
VERDE, ADELANTADO
AMARILLO, MANTENIENDO

TIEMPO DEL CORREDOR INMEDIATAMENTE POR DETRÁS

MAPA

PORCIÓN DEL TRAMO RECORRIDO

TIEMPO TOTAL DE CARRERA

INDICACIÓN PRÓXIMO TRAMO

AVERÍA

REVOLUCIONES POR MINUTO/100

MARCHA INTRODUCIDA

VELOCIDAD

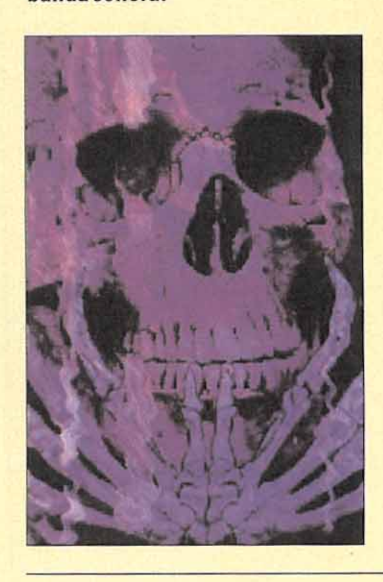
13 MARKUS ERI -1.3
14 TIGRE 02:00.6
15 ANNALISA P +0.6
02:15.0
3 85 Km/h

En el modo campeonato ha de estarse atento a la información presente en pantalla, puesto que en tiempo real son muchos los datos que pueden sugerir un modo de conducción más o menos arriesgado. La información presentada en pantalla no es en todo momento primordial, pero sí es necesario saber localizarla en el instante en que podamos permitirnos apartar los ojos de la pista.

Punto de Mira

- Compañía: **MONOLITH / FOX INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

De la mano de Monolith llega a las pantallas de nuestros compatibles «Aiken´s Artifact», una aventura tridimensional que combina los elementos propios del género con pinceladas propias de un juego de rol. Además, uno de los reclamos del programa es la participación del rapero Ice T en el proyecto, que incorpora la voz del protagonista y cede su canción "Sanity" para la banda sonora.





CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64 MB • HD: 400 MB • Tarjeta 3D: Recomendada • Multijugador: Sí (LAN, Internet).

TECNOLOGÍA:	67
ADICCIÓN:	70

El argumento del juego está trabajado y resulta bastante interesante. No está traducido al español y exige una versión americana de Windows. La gran variedad de tótems y talentos recuerda a los juegos de rol y duplica el interés global por el título.

puntuación total **65**

Aiken´s Artifact

Al borde de la locura

En el año 2028 un extraño artefacto fue descubierto en un desierto de Oriente Medio. Durante años la doctora Joan Aiken, experta genetista, se dedicó al estudio de tan misterioso artefacto. Su investigación culminó con la síntesis de un suero que permitía a los seres humanos utilizar la porción del cerebro más inaccesible y comenzar a desarrollar poderes psíquicos. Pero este suero –capaz de expandir el control de la mente y de dotar a los humanos con poderes sobrenaturales– implicaba numerosos riesgos para la estabilidad mental de los sujetos que lo ingerían. Así surgió una nueva y peligrosa raza de proscritos que la sociedad pronto aprendió a temer: los psiónicos. Debido al enorme poder que éstos ostentaban y a la locura que les embargaba, no tardaron en convertirse en una amenaza para la humanidad, por lo que el gobierno decidió crear el Departamento Nacional de Control Psiónico, una institución dedicada a perseguir a los mutantes más peligrosos.



El enorme poder que el suero proporciona hizo que enloquecieran los primeros psiónicos.



Tras años de investigaciones, la doctora Joan Aiken sintetizó un suero que expandía enormemente los límites del cerebro humano.

No obstante, la doctora Aiken prosiguió sus investigaciones en pos de una fórmula perfeccionada; si se administraba el suero a un sujeto mientras éste se encontraba en el útero materno, las posibilidades de adaptación de ese individuo al suero aumentaban exponencialmente. Fruto de un primer experimento nacieron los dos primeros psiónicos capaces de controlar sus poderes casi completamente. Sus nombres fueron Caín y Abel y, debido a su enorme poder y al autocontrol que ejercían sobre él, fueron inmediatamente reclutados por el DNCP. Pero, mientras que Caín se esforzaba por asegurar la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes, Abel escapaba del DNCP y caía en una vida de crímenes y asesinatos. Ahora Caín está encargado de subsanar ese error y debe encontrar a su hermano Abel para destruirlo.

Si perdonamos todos sus defectos, «Aiken´s Artifact» nos puede llegar a proporcionar bastantes horas de entretenimiento



Cuando encontréis un nuevo talento, podréis sentir hasta dónde llegan los poderes de Caín.

OCHENTA TALENTOS DIFERENTES

Este es, en líneas generales, el argumento de «Aiken´s Artifact», una aventura tridimensional con ingredientes de arcade y un notable componente de rol. El protagonista de la aventura es el agente Caín, el psiónico más poderoso del DNCP, y nuestra misión será la de atrapar a todos los delincuentes que se interponen entre él y Abel.



Caín puede llegar a aprender y usar hasta ochenta talentos diferentes en la aventura







A menudo, la interacción con otros personajes nos proporcionará nuevos talentos.



El protagonista de la aventura es Caín, un agente de la ley con poderes psiónicos, que tendrá que detener a su hermano Abel, que usa los suyos para sembrar el caos y la destrucción.

Además de su arma reglamentaria, Caín puede hacer uso de sus poderes psíquicos, que le permiten aprender a utilizar diferentes talentos. Cada talento pertenece a uno de los ocho tótems conocidos (Fuego, Sol, Ilusión, Ciencia, Demonología, Muerte, Tormenta y Verdad) y permite desarrollar nuestros poderes. Caín puede llegar a usar hasta ochenta talentos diferentes, pero su poder es tan grande que debemos aprender a controlarlo, ya que usar nuestros talentos de forma indiscriminada nos conduciría irremediablemente a la locura.

Técnicamente, «Aiken´s Artifact» no destaca por ningún motivo. Los gráficos son aceptables pero sin alardes; el elenco de personajes no es demasiado numeroso ni demasiado variado y sus animaciones son de lo más normalitas. El entorno 3D está basado en el engine Lithtech, que permite una perspectiva isométrica flotante como la de muchos otros juegos. Los efectos sonoros son normales y en cuanto a la música, ni el propio Ice T puede evitar que resulte reiterativa y monótona en ocasiones. Todo en «Aiken´s Artifact» remite a juegos ya conocidos, pero la verdad es que el juego no está mal.

ENTRETENIDO, PERO NO PERFECTO

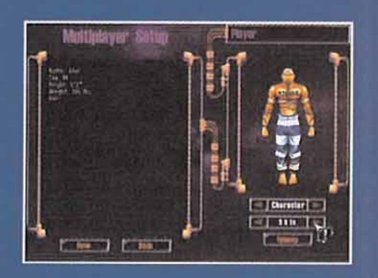
Dos son los argumentos principales de este programa: una trama atractiva e interesante y la posibilidad de reunir hasta 80 talentos diferentes. Hay que reconocer además que la dificultad del programa está bien ajustada y que nunca resulta imposible seguir avanzando, por lo que gana muchos enteros en lo referente a su jugabilidad. En cuanto a los defectos, lo peor que tiene es no estar traducido al castellano. Aunque una de las supuestas virtudes del programa es que el rapero Ice T presta su voz al agente Caín, en la práctica esto se convierte en un tremendo problema. En primer lugar, porque esta es una aventura en la que los diálogos son fundamentales para comprender el desarrollo de la historia y es necesario entenderlos para poder avanzar en el juego. En segundo lugar (y esto es mucho más grave) porque el juego exige la versión americana del entorno windows, de tal forma que si tenemos una versión española de nuestro sistema operativo –que el lo más normal dentro de nuestras fronteras–, el programa nos obligará a configurar todo el teclado antes de comenzar a jugar.

Si buscáis en este programa algo más que un juego interesante y entretenido, tened por seguro que os decepcionará. Pero si sois capaces de perdonar todos sus defectos, «Aiken´s Artifact» os proporcionará muchas horas de entretenimiento, magia y acción.

N.C.C.

El modo Multijugador





Aunque en el manual del programa se nos prometen diferentes posibilidades de juego online, las partidas en modo multijugador se reducen al clásico deathmatch –o todos contra todos– en distintos escenarios. La principal diferencia con la versión para un solo jugador es que este modo nos permite elegir el personaje con el que participaremos –entre una selección de los personajes más importantes del juego–, así como sus "skins" y los colores de su uniforme. El sistema de juego es sencillo y se reduce a matar antes de que te maten. En cada escenario encontraréis diversos talentos, dosis del preciado suero y botellas de energía que tendréis recoger antes que los demás jugadores. Para vencer a vuestros enemigos tendréis que recopilar tantos talentos como sea posible, así como vigilar el nivel de cordura, evitando usar talentos que supongan peligro para nuestra integridad física. Cuando un jugador perece, sus talentos quedan a disposición del jugador que antes los recoja, así que tendréis que ser rápidos si queréis acabar con vuestros enemigos. Hay que tener en cuenta además que algunos escenarios incluyen trampas que acabarán con vuestra vida, así que conviene que observéis bien cada escenario y os mováis por él con cautela. A diferencia del juego para un solo usuario –en el que para encontrar nuevos talentos, debéis progresar en la historia– el modo multijugador permite hacer uso de todos los talentos desde un principio, siempre y cuando los cojáis antes que vuestros adversarios, puesto que todos irán apareciendo esparcidos por la arena de combate.



Aiken´s Artifact

Tras Priscilla Divine

A continuación incluimos una pequeña descripción de cómo desenvolverse en los primeros niveles del juego, en los que básicamente se tratará de aprender a usar los increíbles poderes del protagonista, Caín.

Nuestra aventura comienza en las alcobas del DNCP, donde Caín se encuentra recluido y apartado del servicio activo. En la última misión en que participó, Caín perdió el control de sus poderes y provocó la muerte de varios civiles, así que para que aquello no vuelva a suceder, se ha sometido voluntariamente a una operación en la que le han injertado en el cerebro un chip anti-agresión. De esta forma, Caín nunca podrá atacar indiscriminadamente a nadie que no le ataque con anterioridad.

En nuestra alcoba debemos recoger dos objetos. El primero es nuestra inseparable placa de policía, que va a ser uno de los objetos imprescindibles para comenzar la aventura. Con ella podremos superar los férreos controles de seguridad a que nos someten dentro del recinto, así como obtener información de aquellos personajes reacios a brindárnosla por las buenas. El segundo objeto es un teléfono móvil. Con él, Caín mantendrá un contacto directo con sus superiores y recibirá las órdenes pertinentes para orientar su misión. En esta misma sala encontraremos también un terminal con acceso directo a la base de datos del DNPC, que nos permitirá conocer más sobre la doctora Aiken, su enemiga Priscilla Divine y las normas internas que rigen el departamento.

Una vez recogidos estos objetos, Caín puede salir de su habitación. Tras superar dos controles preventivos y saludar a su compañero Strassburgh, Caín accede al hall del DNCP. Allí puede examinar una mapa de las instalaciones para orientarse dentro del recinto.

El agente Caín puede utilizar hasta ochenta talentos diferentes contra sus enemigos. El Ojo de Ra será uno de los primeros que obtendremos.



Los esbirros de Priscilla están decididos a terminar con nuestras pesquisas, así que habrá que enseñarles algo sobre los buenos modales.





Caín perdió el control en la última misión en la que participó y provocó la muerte de civiles

Después de recibir una llamada de la armería, Caín podrá pasar por allí para recoger su pistola y entrenar un rato. Además de probar nuestra puntería de forma convencional, Caín recibirá la autorización de sus superiores para ejercitar sus poderes psiónicos. Precisamente, en la sala de entrenamiento psiónico encontraréis el primer talento –la bola de fuego– y podréis practicar con él hasta dominarlo. Cuando eso suceda, el jefe os recibirá para explicaros brevemente los motivos de vuestra readmisión. Priscilla Divine, la fundadora del Psychic Link Network y creadora del culto del Ojo de Ra, acaba de ser excarcelada por falta de pruebas. Nuestra primera misión será encontrarla y devolverla a la prisión. Después de recoger vuestras órdenes debéis presentaros ante la agente Frost, vuestra nueva controladora. Ella os explicará las directrices de esta primera operación. Después no tenéis más que dirigiros al hangar para despegar hacia el primer destino, el Pharaon Village Trailer Park.

Nuestra misón no es nada sencilla. Priscilla Divine es una psiónica muy poderosa y Caín debe infiltrarse en su organización para capturarla.

Tras superar las primeras dificultades, tendremos que buscar la oficina del encargado para obtener información. Si le interrogamos adecuadamente, el encargado nos indicará el emplazamiento de la entrada al complejo del Psychic Link Network. No obstante la puerta está electrificada, así que tendremos que encontrar una forma de abrirla sin electrocutarnos.



Dentro del Templo de Ra encontraremos enemigos más poderosos. Las luchas contra otros psiónicos son realmente espectaculares.



El uso de algunos talentos puede resultar fatal si no controlamos nuestro nivel de cordura, y a veces es más aconsejable usar un talento menos poderoso.

ROMPE LA VELOCIDAD DEL SONIDO

FUTURE RUNNERS











CINCO MUNDOS DIFERENTES Y OCHO PISTAS.
DOCE TURBOJETS CARGADOS DE NITRÓGENO.
CAÑONES LÁSER, MISILES, MINAS Y TODO TIPO DE ARMAMENTO.

Ya a la venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

NEWSOFT



Atención al cliente: telf: 902 414 414 webmaster@newsoft.es

www.newsoft.es

Punto de Mira

- Compañía: **NEVERSOFT / ACTIVISION**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION, DREAMCAST, GAME BOY**
- Género: **ARCADE**



Aunque el skateboard ha sido uno de los géneros tradicionalmente más olvidados por los productores de juegos, Neversoft se desmarca de esta tendencia ofreciéndonos la segunda parte de «Tony Hawk´s Pro Skater», un arcade hecho en tres dimensiones con tintes de simulación, que permite recrear las hazañas de un skater profesional.

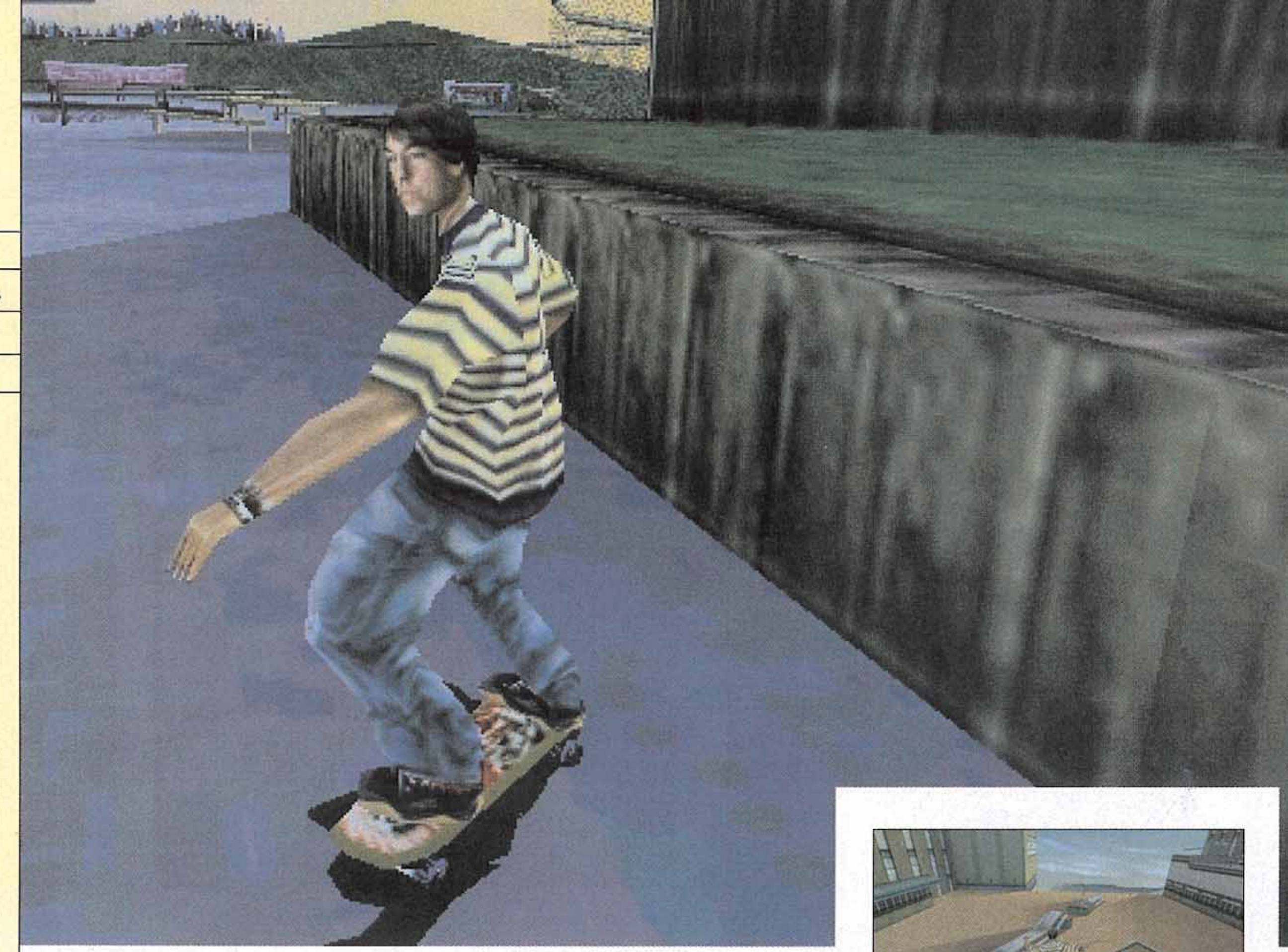


CPU: Pentium 200 MHz • HD: 340 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Recomendada • Multijugador: Sí (Internet y por turnos en el mismo equipo).

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

El editor de personajes es realmente completo y permite configurar prácticamente todos los atributos posibles de nuestro skater. Resulta demasiado complicado lograr el acceso a todos los circuitos. La física de los patinadores está muy conseguida.

puntuación total **75**



Tony Hawk´s Pro Skater 2

Patina o revienta

Una espectacular bajada por la barandilla de unas escaleras, con curva incluida.

La cuidada secuencia introductoria no deja lugar a dudas: este es el juego perfecto para aquellos que buscan asfalto, adrenalina y acción a raudales. Nuestro objetivo fundamental es aprender a dominar un skateboard en ocho circuitos oficiales y convertirnos en un profesional de la talla de Tony Hawk. Cosa nada sencilla, ya que la diferencia entre un buen patinador y uno excelente es, en ocasiones, insalvable.

Igual que sucedía en la primera parte del juego, los jugadores pueden competir asumiendo el rol de Tony Hawk o el de alguno de los otros doce skaters profesionales que nos ofrece el programa. Aunque encontramos a los mismos protagonistas que en la primera parte del juego, ahora se incluyen tres expertos patinadores más: Rodney Mullen, Eric Koston o el mítico Steve Caballero. Cada uno de ellos tiene sus propias características y trucos y va acompañado por una breve biografia, así que merece la pena echarles un vistazo antes de lanzarnos a diseñar nuestro propio personaje.

UN POTENTE EDITOR

Una de las mejoras más interesantes de «Tony Hawk´s Pro Skater 2» respecto a su predecesor es que nos permite diseñar nuestro propio patinador. El programa dispone de un potente editor que nos permite personalizar hasta los más insignificantes detalles: el pie dominante, el estilo de patinaje, nuestro atuendo, los patrocinadores o el dibujo de nuestra tabla. Además, el editor nos permite seleccionar los trucos que vamos a usar, así como comprar otros nuevos según vayamos mejorando nuestras habilidades.

El circuito oficial se compone de ocho escenarios diseminados por Estados Unidos, México y Francia. Pero además de poder patinar en algunos de los circuitos más legendarios del mundo, el jugador tiene la opción de editar los suyos propios. Estos se diseñan en 3D y en tiempo real e incluyen una gran variedad de objetos como rampas, barandillas, escalones y piscinas. Una vez terminado , podremos salvarlo y patinar solos o con nuestros amigos.

POCOS MODOS DE JUEGO

El menú principal nos permite acceder directamente a siete submenús: Create Skater y Park Editor, los editores antes mencionados;



Cualquier sitio es bueno para practicar un poco con el monopatín.

Uno de esos saltos en los que un skater más parece un superhéroe que otra cosa.

La sensación de vértigo que producen trucos como el 360º es realmente impagable



Algunos circuitos están expresamente diseñados para la práctica de este deporte.



El juego requiere un buen nivel de pericia para avanzar a lo largo de los distintos circuitos.


El principal defecto que se le puede achacar a «Tony Hawk 2» es la dificultad que entraña el modo Career, que puede hacer que a un skater novato le resulte prácticamente imposible ganar el dinero necesario para acceder al siguiente circuito del campeonato.

Nuestro objetivo fundamental es el de convertirnos en un profesional de la talla de Tony Hawk



En las distintas competiciones podremos ver, a lo lejos, al público asistente.



Uno de los puntos fuertes de la segunda parte de «Tony Hawk» es la edición de los personajes.



El apartado gráfico es especialmente destacable por su calidad.

el consabido menú de Opciones, y las cuatro modalidades de juego. Free Skate nos permite patinar sin más dilaciones; Single Session otorga al jugador dos minutos para realizar sus trucos más brillantes y conseguir puntos; Career Mode es el punto álgido del programa en la modalidad de un jugador y obliga a labrarse una carrera como skater profesional compitiendo en los circuitos oficiales. Por último, el modo Multijugador permite medirnos con un segundo jugador ya sea a través de internet (modos Horse, Trick Attack, Tag y Graffiti) o en el mismo ordenador (la modalidad Hot Seat permite hasta 8 jugadores alternos). Aunque en un principio parezca que el programa ofrece cuatro diferentes formas de jugar, en realidad sólo dos merecen ser tenidas en cuenta: el modo Carrera y el modo Multijugador. La modalidad de Free Skate sirve únicamente para entrenarse y descubrir los secretos del circuito, mientras que la Single Session sólo nos permite conseguir puntos extra y mejorar nuestras habilidades para el modo Carrera. En el apartado técnico, destaca un motor gráfico 3D muy adecuado para este tipo de juego, ya que permite mantener una definición muy aceptable de los modelos renderizados sin sacrificar un ápice de la velocidad del juego. Los patinadores están muy bien diseñados, en especial los pros que incluye el programa. Los movimientos son suaves y la física de los patinadores está muy conseguida, transmitiendo perfectamente la sensación de grindar por una barandilla o de patinar en un half pipe. Los efectos de sonido son escasos pero cumplen muy bien su función. De hecho, la banda sonora suple con mucho la escasez de efectos especiales, ambientando perfectamente la experiencia de patinar. No en vano, la banda sonora incluye temas de veinte artistas puntales de la música hardcore, como puedan ser Bad Religion o Rage Against The Machine.

ELEVADA DIFICULTAD

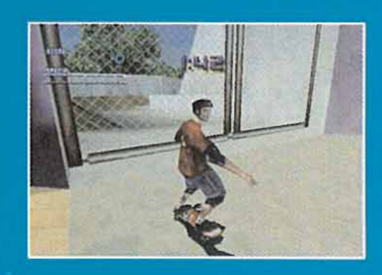
El principal defecto que se le puede achacar a «Tony Hawk 2» es la dificultad que entraña el modo Career. Para un skater novato acceder al siguiente circuito puede convertirse en



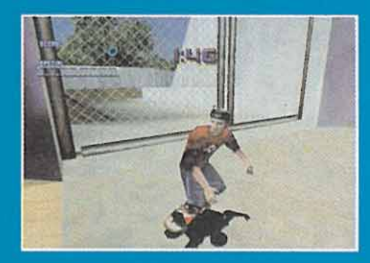
una misión imposible. Porque pasar a otro escenario hay que ganar dinero y para ganar dinero tenemos que ir cumpliendo los objetivos exigidos en cada circuito. Algunos de ellos son muy sencillos –como derribar los barriles–, pero otros son verdaderamente difíciles de cumplir. A corto plazo, resulta frustrante no poder acceder a los otros siete recorridos porque aún no hemos sido capaces de superar los retos propuestos para el primero.
A pesar de su elevada dificultad, «Tony Hawk 2» en un programa realmente divertido y jugable. Aunque sea complicado avanzar de nivel, resulta muy estimulante intentarlo. La sensación de vértigo que producen trucos como el big air o el 360º es realmente impagable. Se trata, por tanto, de un título indispensable para los amantes del género pero nada desdeñable para cualquiera que quiera pasar un buen rato degustando un buen juego de ordenador. La emoción está servida.

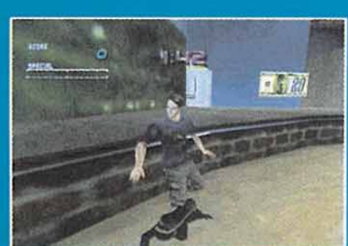
N.C.C.

Diseña tu propio Skater



Aunque «Tony Hawk 2» es básicamente un arcade tridimensional, el programa incluye en sus menús muchas opciones propias de un simulador deportivo.
Por un lado, el editor del personaje es sumamente completo y permite personalizar casi todos los parámetros imaginables. Podréis elegir el nombre del personaje, su edad, el estilo que practica, su stance –si es regular o goofy–, su peso y complexión, la cabeza, el color del casco, el tipo de camiseta y la marca que lleva estampada, los pantalones y los calcetines, las zapatillas que usa, la distribución de sus habilidades y la selección de los trucos. Este último aspecto ha mejorado considerablemente respecto a la versión anterior del programa, ofreciendo ahora más de treinta posibles trucos, entre los que destacan la gran variedad de grabs, ollies, flips, inverts o el tremendo 360º Shove It. Por último, podremos elegir los ejes que vamos a utilizar y elegir nuestro patrocinador y, por ende, nuestra tabla entre varios modelos de tablas reales.
Con todas estas opciones, nadie podrá decir que no se ha personalizado al máximo a su skater, ya que el editor de personajes es uno de los aspectos que más se ha trabajado en esta secuela de un clásico en su género.





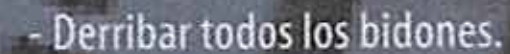


Tony Hawk´s Pro Skater 2

Primeros pasos

No nos engañemos: «Tony Hawk´s Pro Skater 2» es un juego difícil. Tan difícil como aprender a patinar de verdad. Aunque el control del nuestro patinador es sencillo e intuitivo, enlazar los trucos y elegir el salto idóneo para realizarlos requiere esfuerzo y mucho tesón. Para mejorar en el modo Carrera y acceder a los circuitos oficiales son necesarias numerosas horas de práctica. Pero si nuestra paciencia se agota, siempre podemos entrenar en los escenarios de ejemplo que encontramos en el editor. Allí encontrareis circuitos urbanos, skate parks e incluso podréis patinar dentro de una piscina. Si todo eso no es suficiente para vuestras habilidades, hay recorridos con estacas asesinas que acabarán con vuestra vida al más mínimo roce, por ejemplo.

Aunque el control es sencillo, enlazar los trucos requiere esfuerzo y tesón



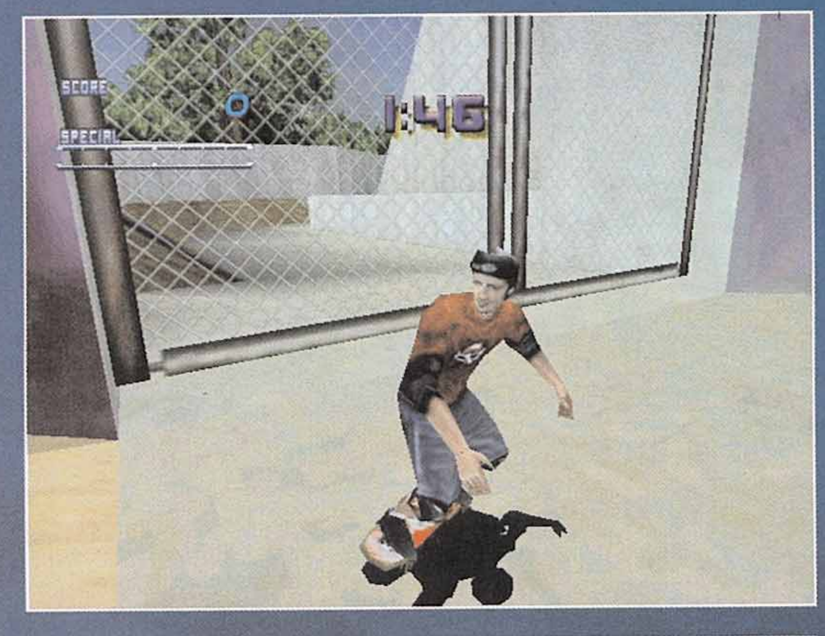
El primer escenario del modo Carrera es un hangar situado en Mullet Falls. Aquí aprenderéis a controlar a vuestro skater y practicareis todos los trucos disponibles. Hay trucos que suman más puntos que otros, pero la puntuación se incrementa considerablemente si combinamos varias figuras en un mismo salto. Es importante tener presente que el truco más espectacular del mundo no sirve para nada sin un buen aterrizaje, o lo que es lo mismo, que sólo sumaremos puntos si aterrizamos correctamente. Por otro lado, os recomendamos que exploréis los escenarios en su totalidad, porque la disposición de los objetos no es en absoluto casual. Si está ahí es que se puede patinar encima. Y decimos esto porque si saltáis lo suficiente, incluso podéis grindar por las vigas del techo.

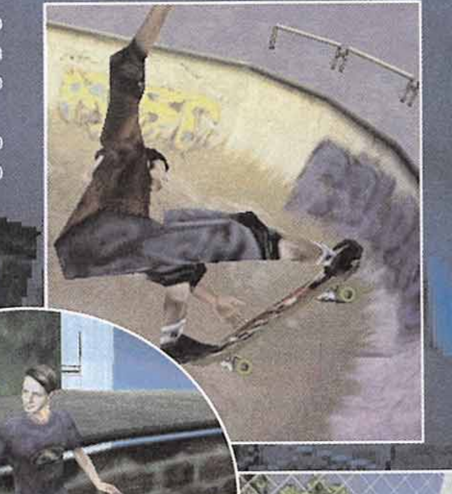
Para acceder al siguiente nivel debemos conseguir la friolera de mil dólares. El dinero se consigue cumpliendo los objetivos prefijados en el cuaderno del circuito. El problema radica en que según los superemos serán tachados de nuestra lista, por lo que no podremos volver a conseguir esos puntos. En este primer circuito los objetivos son los siguientes:

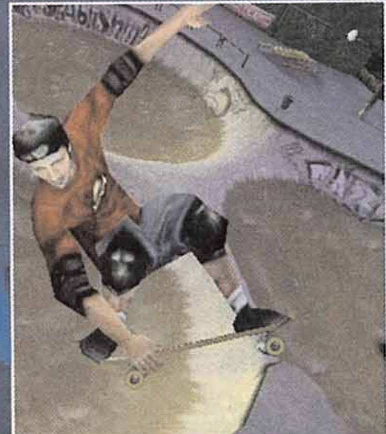
- High Score (sumar 1 000 puntos)
- Pro Score (sumar 25 000 puntos)
- Sick Score (sumar 75 000 puntos)
- Conseguir la palabra SKATE (las cinco letras se encuentran diseminadas por todo el escenario)
- Recoger las cinco insignias de piloto (Pilot Wings)
- Derribar todos los bidones.
- Grindar sobre el half pipe.
- Conseguir tres vuelos largos en suspensión.
- Encontrar la cinta secreta.
- Conseguir el 100% de los objetivos y del dinero.

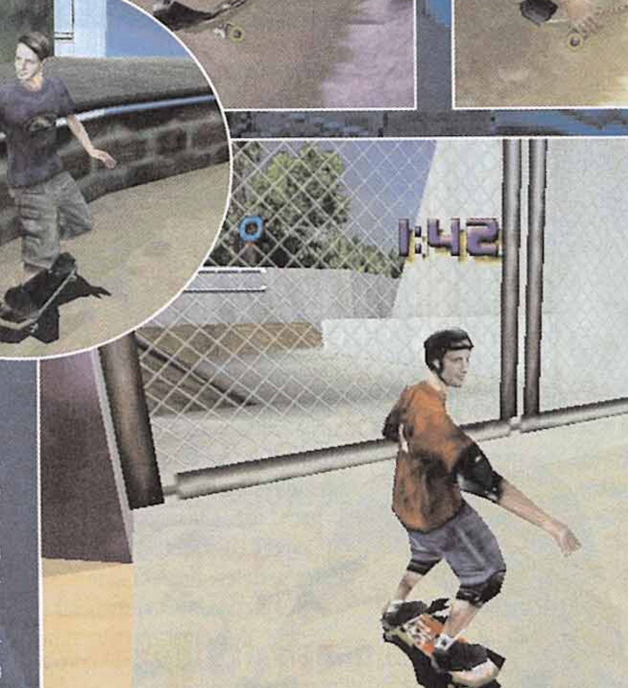
Otra forma de sumar puntos consiste en interactuar con los escenarios para encontrar sus secretos. En este primer nivel podemos encontrar dos habitaciones ocultas. Cuando descubramos la segunda aparecerá la cinta secreta, que es otro de los objetivos del circuito. Para acceder a la primera de las habitaciones secretas, debemos grindar sobre la hélice de la avioneta situada en el half pipe. La avioneta despegará y nos abrirá el camino hacia la nueva sala. En el otro lado del circuito encontramos un helicóptero.

Si repetimos la operación, el helicóptero romperá el techo y nos despejará el camino hacia una rampa al aire libre. Allí encontraremos la preciada cinta.

















Punto de Mira

- Compañía: **MONOLITH STUDIOS / ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCION**



Las películas de James Bond y, en general, las de agentes secretos, han demostrado ser un gran filón para los desarrolladores de juegos, tanto para los que directamente utilizan al incombustible agente 007 de protagonista como para los que prefieren utilizar un personaje de similares características. «No One Lives Forever» pertenece a este segundo grupo, y aunque la herencia del personaje creado por Ian Fleming es, sin duda, bastante innegable, se presenta muy bien combinada con otros elementos de cosecha propia, entre los que se puede destacar especialmente un gran sentido del humor.

CPU: Pentium II 300 MHz (PIII 700 Rec.) • **RAM:** 64 MB (256 MB Rec.) • **HD:** 395 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	88

La calidad gráfica del juego es muy elevada, tanto en lo que se refiere a los diferentes personajes como a los escenarios o efectos luminosos. Las exigencias de hardware del juego son desproporcionadas, muy por encima de lo que sería razonable en un juego de estas características. La variedad en las misiones y el inteligente diseño de los niveles convierten el juego en una experiencia muy entretenida.

puntuación total **86**



No One Lives Forever

Curvas peligrosas

«No One Lives Forever» supone la presentación en sociedad de la versión 2.5 del motor gráfico de Monolith, Lithtech. El resultado es, como salta a la vista, espectacular, tanto por el gran nivel de detalle de los gráficos como por su fluidez y su velocidad. Pero esto no quiere decir que nos encontremos únicamente ante una "cara bonita"; muy al contrario el último trabajo de Monolith posee méritos más que sobrados que lo convierten en un juego muy completo y de gran calidad.

UNA DE ESPÍAS

A estas alturas de la película no vamos a explicar a nadie lo que es un "shoot'em up" en primera persona, pero si todavía queda algún despistado por ahí puede tomar como referencias clásicas del género a «Quake» o «Half-Life». Dentro de este enorme y saturado género «No One Lives Forever» pertenece a esa subcategoría en la que se hace un especial énfasis en el argumento, dándole al jugador una serie de objetivos que debe cumplir, en vez de limitarse a dejarle que campe libremente por el mapa matando a todo bicho que se mueva.

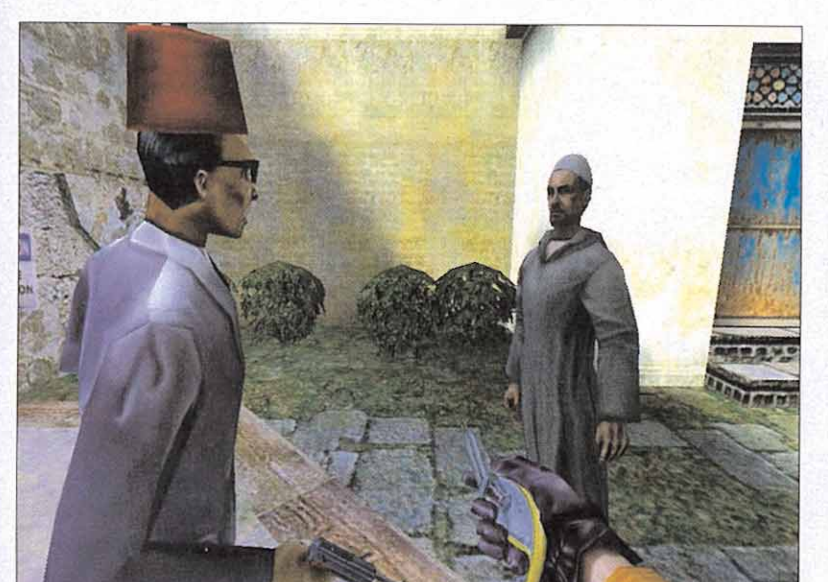


El juego cuenta, por supuesto, con el imprescindible modo francotirador.

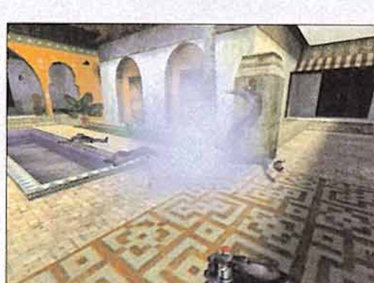
Nuestro papel será el de Cate Archer, una antigua ladrona de guante blanco y ahora agente secreto de la misteriosa agencia Unity que trabaja para mantener la ley y el orden combatiendo contra todo tipo de criminales, pero especialmente contra la malvada organización H.A.R.M., su principal enemigo. El juego comienza justo después de que prácticamente la mitad de los agentes de Unity hayan sido asesinados por un villano conocido únicamente como Volkov. En vista de la escasez de efectivos los dirigentes de Unity deciden que su nuevo fichaje, Cate, debe comenzar a tomar parte en acciones sobre el terreno. Como era de esperar, a lo largo de estas misiones acabaremos por encontrar al culpable de los asesinatos de agentes y tendremos que enfrentarnos a él.

La libertad de acción es elevada, aunque muchas misiones exigen trabajar con el máximo sigilo posible

Aunque esta descripción puede daros la idea de nos encontramos ante un juego de corte serio, lo cierto es que si de algo hace gala «No One Lives Forever» es de un gran sentido del humor. Lo que sucede es que este humor no se manifiesta en forma de parodia "gruesa" de las películas y series televisivas de agentes secretos de los años 60, como por ejemplo sucedía en la película Austin Powers, sino que se trata de algo más "sutil". La verdadera gracia del juego se encuentra en los diálogos que mantiene la protagonista con todo tipo de personajes secundarios. En ellos, además de la información necesaria para el juego, se produce un intercambio de frases irónicas, con doble sentido o simplemente absurdas que provocan la sonrisa y, en más de una ocasión, la carcajada. Además, a lo largo de todo el juego nos iremos encontrando con información y documentos secretos, y mientras que algunos son realmente datos decisivos para el cumplimiento de la misión, otros no son más que una excusa para introducir un nuevo chiste o un nuevo juego de palabras. Desgraciadamente, aunque todos los textos y subtítulos del juego han sido traducidos a nuestro idioma, no ha ocurrido lo propio con los diálogos, así que, una vez más, hará falta un oído especialmente fino para no perderse una parte muy valiosa del juego.


Las diferentes misiones nos llevarán a lugares tan alejados entre sí como Marruecos, Alemania o el Caribe. Y en todos estos lugares los escenarios no dejarán de recordarnos la localización geográfica en que estamos.


A lo largo del juego disfrutaremos de abundantes secuencias de vídeo basadas en el motor gráfico.



La Inteligencia Artificial de los enemigos y el diseño de los niveles hacen que el juego sea un verdadero reto


Aunque resulte muy tentador, conviene evitar los enfrentamientos directos siempre que sea posible.


El amplio repertorio de armas permitirá encontrar una "herramienta" perfecta para cada ocasión.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

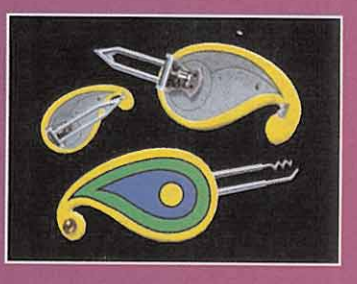
Por lo que se refiere al sistema de juego propiamente dicho, la acción se desarrolla a través de diferentes misiones que tendremos que ir completando con éxito para avanzar en el juego. Estas misiones son enormemente variadas, e incluyen tareas de protección de civiles, misiones de infiltración para obtener fotos, misiones de reconocimiento y un largo etcétera. Hay que destacar que aunque las instrucciones de cada misión hacen especial énfasis en la necesidad de mantener la discreción, ésta no es una regla de obligado cumplimiento, así que podemos jugar tanto de manera sigilosa, como en plan "Harry el Sucio". Esta libertad de actuación influye mucho en favor de la versatilidad del juego, que se puede adaptar perfectamente a los gustos de usuarios muy dispares. Por otra parte, la Inteligencia Artificial de los enemigos es bastante avanzada y su comportamiento varía de forma coherente con la situación, lo que hace que el juego no resulte nada fácil.
En cuanto al sistema de control, baste decir que se trata del sistema estándar en este tipo de juegos, que reparte sus funciones entre teclado y ratón. Como es habitual es necesario el uso de un elevado número de botones, pero la distribución de estos es totalmente personalizable.

DESMESURADO

Como ya se ha comentado al principio del artículo y además podéis comprobar vosotros mismo en las capturas adjuntas, «No One Lives Forever» posee un apartado gráfico realmente excepcional. El uso de la tecnología Lithtech ha permitido desarrollar unos personajes muy detallados y ricos en polígonos que, además, poseen una enorme variedad de movimientos, lo que aumenta aún más la sensación de realismo. También hay que destacar la gran calidad de la iluminación y de los efectos visuales, como explosiones y disparos, así como el espléndido diseño de los niveles, ricos en texturas y repletos de todo tipo de detalles. Desgraciadamente, estos excesos tecnológicos han tenido un coste muy elevado, y es que los requisitos técnicos del juego están absolutamente desproporcionados. Para funcionar con la configuración más baja posible el juego exige un PII 300 con 64 Mb de RAM y una tarjeta 3D de 8 MB; para obtener un rendimiento medio, esas demandas se elevan hasta un PIII 500, 128 MB de RAM y una tarjeta 3D de 32 MB; y, por último, para un rendimiento óptimo la cosa se dispara hasta la friolera de un PIII 700, 256 MB de RAM y una tarjeta 3D de 64 MB. En nuestra opinión estos requerimientos son a todas luces exagerados y no sólo son muy superiores al ordenador medio que se puede encontrar ahora mismo en un domicilio español (que, al fin y al cabo, es el que se debe tener en cuenta a la hora de presentar un juego), sino que además desvirtúan los méritos tecnológicos del juego (con semejantes requisitos lo mínimo que se puede pedir son unos gráficos excepcionales). Los pocos afortunados que posean un ordenador a la altura de las circunstancias podrán disfrutar de un gran arcade, muy original y divertido; pero el resto de los mortales harán mejor en buscar algo menos mastodóntico y más coherente con los tiempos que corren.

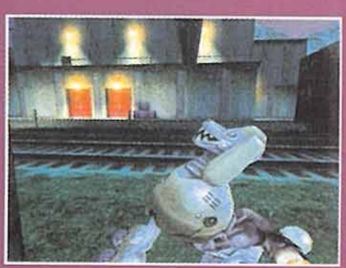
J.P.V.

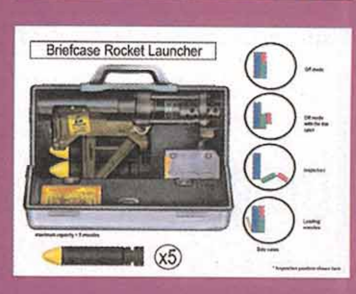
Armas de Mujer



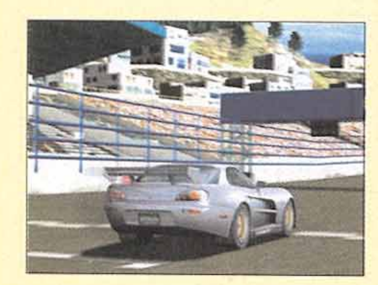
Cualquiera que haya visto una película de 007 comprenderá que todo agente secreto que se precie debe poseer un apropiado repertorio de "gadgets", esos dispositivos de aspecto inocente pero que en realidad son armas mortíferas (ya sabéis, esos que Q prepara para James Bond en todas sus películas). Cate Archer no iba a ser menos y así, a lo largo del juego podremos disfrutar de muchos y muy variados de estos inventos, entre los que se encuentran, por ejemplo, una horquilla que se puede usar como ganzúa o como cuchillo envenenado, unas gafas de sol que funcionan como una cámara de fotos, una perrita caniche robótica teledirigida o una botella de perfume narcótico que resulta la mejor forma de eliminar discretamente a los guardias enemigos. Por supuesto, también podremos recurrir a métodos más drásticos y para ello tendremos a nuestra disposición los tradicionales rifles, pistolas, o lanzacohetes, o los más exóticos lanza arpones, pistolas láser o ballestas. En cualquier caso, ¿quién querría usar una pistola pudiendo asesinar con un lápiz de labios explosivo...?







- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **SIMULADOR**



Dreamcast necesitaba un juego capaz de competir con la serie «Gran Turismo» de PlayStation. Y esa responsabilidad ha recaído sobre «Sega GT»



Tarjeta de memoria recomendada
• Multijugador: Pantalla partida.

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	70

Tanto los circuitos como los vehículos están modelados en 3D con un nivel de calidad muy alto. El sistema de control en «Sega GT» es muy poco preciso, lo que repercute gravemente sobre la jugabilidad. Las opciones online del juego (descarga de datos, récords) garantizan una vida útil más larga para «Sega GT».

puntuación total **60**



Sega GT

Velocidad sin control

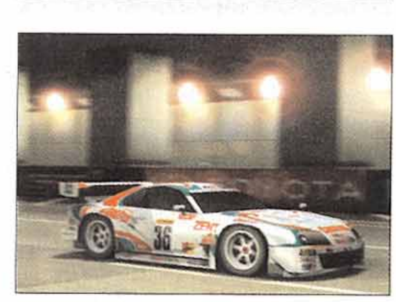
El juego que nos ocupa es un simulador automovilístico que, por decirlo de manera elegante, tiene muchos elementos en común con la serie «Gran Turismo» de Polyphony Digital. Al igual que aquella, «Sega GT» se caracteriza por el comportamiento realista de los vehículos, por la gran abundancia de estos y por la posibilidad de adquirirlos y mejorarlos mediante el dinero ganado en diferentes competiciones.

Desgraciadamente, el juego carece de cualquier elemento original que lo haga destacar sobre el modelo en el que está inspirado y además posee fallos que no estaban en «Gran Turismo». Así las cosas, lo que podría haber sido una estupenda ampliación del género queda reducido a una imitación sin demasiado mérito.

A la hora de jugar nos encontraremos con los modos ya clásicos de Carrera Rápida (para uno o dos jugadores a pantalla partida) y de Carrera Contrarreloj, pero donde está la verdadera diversión del juego es en el modo Campeonato. Al igual que en «Gran Turismo», comenzaremos a jugar en este modo con una pequeña cantidad de dinero y un coche bastante discreto, pero a base de participar en campeonatos iremos ganando grandes sumas de dinero que podremos invertir en comprar mejores componentes para nuestro vehículo (como motores, neumáticos, etc.) o directamente en comprar un coche nuevo de mayor calidad y potencia. Eso sí, antes de poder apuntarnos siquiera a cualquier competición de las disponibles, tendremos que obtener el carnet de conducir correspondiente al nivel de la prueba.



Aunque el nivel de calidad obtenido es bastante bueno, el deficiente sistema de control provoca que llegue a resultar complicado manejar los coches.





En el modo a pantalla partida, el juego no llega a experimentar ningún tipo de ralentización ni otros problemas gráficos.

«Sega GT» pone a nuestra disposición más de 100 vehículos diferentes, que han sido reproducidos con todo lujo de detalles y divididos en tres categorías según sus potencias y velocidades máximas.

Además el juego incluye más de 20 circuitos diferentes capaces de satisfacer todos los gustos, desde simples óvalos para carreras de velocidad pura, hasta intrincados recorridos repletos de curvas para poner a prueba a los conductores más habilidosos y con ganas de demostrar su destreza.



Uno de los atractivos del juego es la abundancia de vehículos diferentes, aunque eso sí, sin llegar a los extremos de «Gran Turismo 2».

Por lo que se refiere al apartado gráfico, el nivel de calidad alcanzado por «Sega GT» es realmente bueno, tanto en los vehículos como en los escenarios.

La ausencia de popping es casi absoluta y los efectos luminosos son estupendos; además el movimiento de los coches es totalmente fluido, sin ningún tipo de saltos, y la única pega que se puede poner es que algunas texturas no están todo lo bien aplicadas que deberían. Es cierto que aunque, en teoría, Dreamcast posee potencia más que suficiente para producir este tipo de resultados, eso no significa que sea fácil sacar todo el partido a la consola.

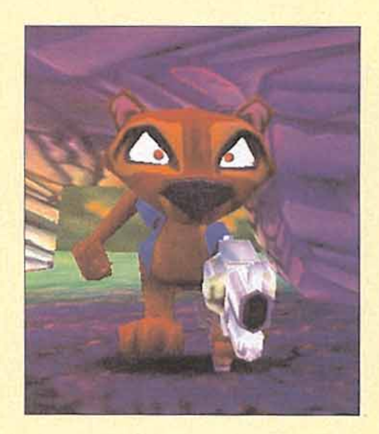
Desgraciadamente todas estas cualidades positivas se ven ensombrecidas por el defectuoso sistema de control del juego. Y es que la respuesta de cualquier coche a los movimientos de la palanca analógica del mando de control es siempre muy lenta y desproporcionada, dando lugar a abundantes bandazos y a una seria disminución en la jugabilidad.

Otros fallos de menor importancia, como el que los accidentes no tengan ningún efecto sobre los coches o que el interfaz sea algo confuso, palidecen ante este gran problema que hace que lo que podría haber sido un juego memorable se quede "sólamente" en un aceptable juego de coches, impactante visualmente, pero lejos de los niveles de jugabilidad ofrecidos por «Gran Turismo», juego al que en todo momento intenta superar sin conseguirlo.

J.P.V.

Punto de Mira

- Compañía: **BIZARRE/ACCLAIM**
- Disponible: **PC, DREAMCAST**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ACCIÓN**



Por fin llega a nuestras pantallas la versión Pc de «Fur Fighters», uno de los arcades más recomendables de cuantos han aparecido para Dreamcast. Y, aunque no destaca por la escesiva originalidad de sus planteamientos, el juego merece hacerse un hueco en nuestro disco duro durante un tiempo, debido a su excelente jugabilidad y a su irresistible humor, rubricado con unos gráficos al más puro estilo del dibujo animado.

CPU: Pentium II 300 MHz • HD: 530 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí (DirectX) • Multijugador: Sí (LAN, Internet).

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	86

El colorido y el humor de sus gráficos dotan al juego de una personalidad propia que lo diferencia del resto. La perspectiva de cámara está supeditada al punto de mira de nuestra arma, lo que en ocasiones crea momentos de gran confusión. La sencillez de sus planteamientos y de su sistema de juego enganchan al jugador desde el primer momento.

puntuación total **84**

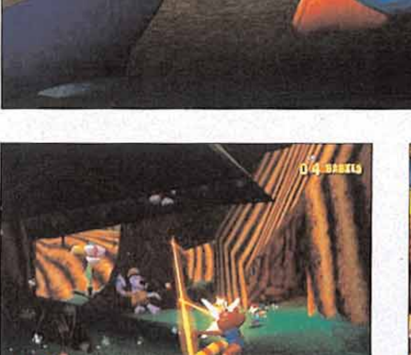


Fur Fighters

Entretenimiento asegurado

El argumento es de lo más simple: el malvado general Viggo está dispuesto a dominar el mundo. Para evitar que sus acérrimos enemigos –los Fur Fighters– puedan desbaratar su plan definitivo, decide atacar a traición el tranquilo Fur Fighter Village –lugar paradisíaco en donde residen nuestros héroes– y secuestrar a sus hijos. Con los bebés en su poder, Viggo está seguro de que estos bravos guerreros nunca se atreverán a interferir en sus planes. Nada más lejos de la realidad: acostumbrados a los duros campos de batalla, los Fur Fighters son verdaderos expertos en la lucha armada y no van a dejar que el diabólico felino se salga con la suya.

Nuestra aventura comienza en la aldea Fur. A partir de ahora, para asegurar el éxito de nuestra misión, estaremos a las órdenes del general Bristol y de su lugarteniente, el sargento Sternhauser. Ambos nos ayudarán a lo largo de la aventura; mientras que Bristol nos tutelará y ayudará a resolver enigmas, Sternhauser se encargará de vigilar nuestro estado físico. Debemos seguir todos sus consejos con atención, ya que son poco menos que nuestros ángeles de la guarda.



El pequeño castor Chang es uno de los personajes más rápidos y ágiles de todos los «Fur Fighters».



Bungalow, el canguro, puede llegar a dar saltos descomunales y así alcanzar lugares inaccesibles.

El juego goza de un sentido del humor que se agradece en estos tiempos de aventuras apocalípticas

SEIS PERSONAJES COMPLEMENTARIOS

Disponemos de seis personajes diferentes para superar nuestra difícil aventura. Cada uno de ellos dispone de una habilidad característica que lo convierte en único para superar determinados obstáculos. Por ejemplo, mientras que la gata Juliette es capaz de trepar paredes y Bungalow, el canguro, puede realizar saltos inconmensurables, el pingüino Rico es capaz de nadar con gran destreza bajo el agua. El equipo se completa con el pequeño






A pesar de ser un recién nacido que apenas sabe comunicarse, el dragoncito Tweek demostrá haber heredado de su madre todo lo que hace falta para convertirse en un consumado guerrero.





mapache Chang –quien debido a su reducido tamaño es capaz de acceder a muchos sitios vetados para el resto de sus compañeros–, el bebé dragón Tweek –capaz de planear– y el avezado sabueso Roofus, experto en técnicas de combate y líder del grupo, capaz de cavar agujeros que le lleven a localizaciones inalcanzables de otro modo.

Rescatar a nuestros pequeños no va ser un tarea fácil; por delante nos esperan más de treinta escenarios, que van desde New Quack y Beaver City hasta el espacio exterior, pasando por Dinos o Ancor y culminando en la lejana Viggo a go go. Quedan así aseguradas largas jornadas de diversión, debido a un nivel de dificultad muy bien ajustado y una jugabilidad realmente explosiva. Porque si algo hay que reconocer sobre este título es su enorme dosis de adicción, capaz de mantenernos pegados a la pantalla del ordenador durante horas y horas.

El motor 3D es sencillamente espectacular. Los gráficos tienen una gran resolución y están plagados de detalles y de color, sin sacrificar por ello un ápice de velocidad. Además, todos los personajes que aparecen en el juego están perfectamente diseñados y resultan de lo más atractivos, en especial nuestros pequeños guerreros de peluche, de los que es bastante fácil encariñarse. Sin embargo, la elección de una perspectiva en tercera persona llega en ocasiones a mermar la jugabilidad e incluso a producir molestos clippings. El principal problema de esta perspectiva de cámara es que está supeditada al punto de mira de nuestra arma y que, hasta que somos capaces de dominar los controles, esto produce no pocos momentos de confusión. A su favor decir que los movimientos son suaves y el control del personaje ha mejorado en precisión respecto a la versión Dreamcast del programa. Asimismo hay que mencionar que también el aspecto gráfico ha mejorado en esta versión, puesto que el juego es capaz de aprovechar todas las ventajas brindadas por las actuales tarjetas aceleradoras.

El sonido es otro de los aspectos que se han




El arsenal de que dispondremos a lo largo de la aventura sera de lo más completo.

«Fur Fighters» es una apuesta segura y diferente para todos los amantes de la diversión sin complicaciones


Roofus es el líder del grupo; todo un sabueso con muy malas pulgas.

cuidado con mimo. Por un lado, los efectos de sonido están muy bien elegidos y son realmente funcionales. Si escuchamos con atención los gruñidos de nuestros enemigos, podemos descubrirlos antes de verlos y así evitar caer en sus garras. Mención especial merecen las divertidas voces de los personajes, que ilustran perfectamente el carácter de cada animal. La ambientación musical es excelente y se ajusta perfectamente a cada nuevo escenario. No hay más que visitar la discoteca del Quack Center, en la que podemos disfrutar de una música disco inspirada en la fiebre del sábado noche, o subirnos a un ascensor y aguantar la anodina sintonía.

PERO... ¿POR QUÉ FUR FIGHTERS?

A estas alturas de la crónica seguramente os seguiréis preguntando qué hace a este juego tan especial. Es un arcade de plataformas tridimensional como tantos otros, con puzzles y acertijos al estilo de muchos otros programas y con unos gráficos muy buenos pero tampoco mejores que los de muchos otros. El desarrollo argumental es plano y bastante ramplón y los gráficos inducen a pensar que es un juego para niños. Entonces ¿qué hace destacar a «Fur Fighters» y conseguir que aquel que lo juega lo recuerde? Muy sencillo: este juego destaca por sus grandes dosis de humor. No vamos a decir que es tan desternillante como la saga de «Monkey Island» porque no lo es, pero lo que sí es cierto es que el sutil sentido del humor que destila el juego, unido a su frenética acción y a unos gráficos tremendamente característicos –y destinados a un público de todas las edades– hacen de este juego una apuesta segura y diferente para los amantes de la diversión sin complicaciones, de aquellos juegos sencillos y directos pero capaces de tenerte encerrado en tu casa durante una semana entera. Y, al fin y al cabo, de eso se trata ¿no?

N.C.C.

Diferencias con la versión Dreamcast







Dos son las diferencias básicas entre la versión para PC y la de Dreamcast. La primera es un aspecto negativo, la reducción del número de niveles de juego: mientras que la versión para Dreamcast de «Fur Fighters» –que dicho sea de paso, apareció varios meses antes– contaba con 40 niveles diferentes, la versión para PC sólo nos ofrece 30. La segunda diferencia es mucho más halagüeña: mientras que en la versión Dreamcast el modo multijugador (Fluff Matches) estaba limitado a la participación simultánea para cuatro jugadores en la misma consola –en formato de pantalla partida–, en la versión para PC el número de jugadores posibles se eleva hasta... ¡dieciséis! A través de Internet podréis medir vuestras fuerzas contra otras tantas personas a pantalla completa. Aunque la disminución del número de pantallas sea un pequeño inconveniente, la adicción que provoca el modo multijugador suple con creces esa carencia y alarga la vida del juego en el disco duro.

Fur Fighters
Primeros pasos en New Quack City

En esta miniguía hemos preparado una pequeña descripción de los primeros pasos que hay que dar en el juego para superar con éxito los distintos restos propuestos, que pasan por cosas tan dispares como rescatar a cachorros o recopilar pirámides.

Los Fur Fighters son un comando formado por seis personajes que actúan como uno solo. Cada guerrero tiene un don que lo diferencia del resto. Y cuando encontramos el icono de un determinado personaje, es bastante probable que en el perímetro circundante necesitemos de sus habilidades; por ejemplo: Rico puede bucear en las peceras y Roofus entrar en las madrigueras, pero sólo Juliette puede acceder al servicio de señoras. Antes de comenzar tan peligrosa aventura, es recomendable que escuchéis los consejos del general Bristol y de su sargento Sternhauser. Ellos os enseñarán las distintas habilidades de cada personaje en el Undermill y a diferenciar los cachorros de cada raza. Además, Bristol aparecerá a lo largo de la aventura para orientar vuestros pasos y ayudaros a resolver los enigmas. Éstos, dicho sea de paso, nunca son demasiado difíciles, pero conviene prestar atención a las sabias palabras del general. La aventura incluye también otras escenas cinemáticas que ambientan el desarrollo de la acción y determinan el rumbo de la historia. Es importante que las prestéis atención ya que os ayudarán a superar los enigmas que se nos plantean.
Los planes del maléfico Viggo son de lo más siniestros: decidido a robar los diamantes Rochefort del museo Quackenheim a cualquier precio, el malvado felino está dispuesto a incendiar el Lower East Quack, con el fin de mantener ocupados a todos los policías de la ciudad y así poder violar la seguridad de tan vigilado edificio. He aquí unos cuantos consejos para orientar vuestros pasos.

La primera pantalla comienza en la salida del metro de New Quack City. Tras eliminar a los primeros enemigos, debéis encaminaros hacia el Quack Center. Dentro de este edificio vuestro objetivo va ser rescatar a cuantos cachorros encontréis y recopilar las 120 pirámides que os exigen en el Quackenheim para poder entrar.

Es necesario que recolectéis todas las pequeñas pirámides que aparezcan en vuestro camino. Además de conseguir puntos sirven para poder acceder al determinados edificios como el Quackenheim, el museo donde Viggo pretende robar los diamantes.

Tanto la munición como las nuevas armas o la energía permanecen cuando cambiamos de personaje pero sólo podréis recoger un bebé si es de la misma raza que el personaje que utilizáis; es decir, si jugáis como Roofus el perro sólo podréis rescatar a los cachorros de perro, mientras que si encontráis un pequeño pingüino, deberéis convertiros en Rico para poder salvar a vuestra cría. Usando sus habilidades podréis bucear entre las peceras de la sala de la música china, en busca de las preciadas pirámides y de un pequeño pingüino. En una sala contigua encontraréis un pequeño castor, pero para encontrar a más crías, tendréis que salir del edificio.

El reloj que preside el jardín laberíntico no es un adorno; desde el primer piso del edificio, el operario que controla la entrada al único ascensor vigila el reloj con impaciencia, esperando que llegué la hora de irse por fin a su casa. Si le echas en ese asunto problablemente te esté muy agradecido, ya sabes cómo funcionan estas cosas...


El ejército del malvado Viggo está formado por unos osos con pinta de mafiosos.

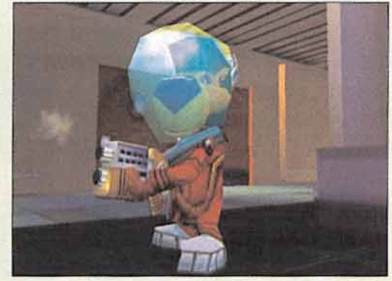

Los enemigos que encontraremos a lo largo de nuestra aventura serán diversos y poderosos.

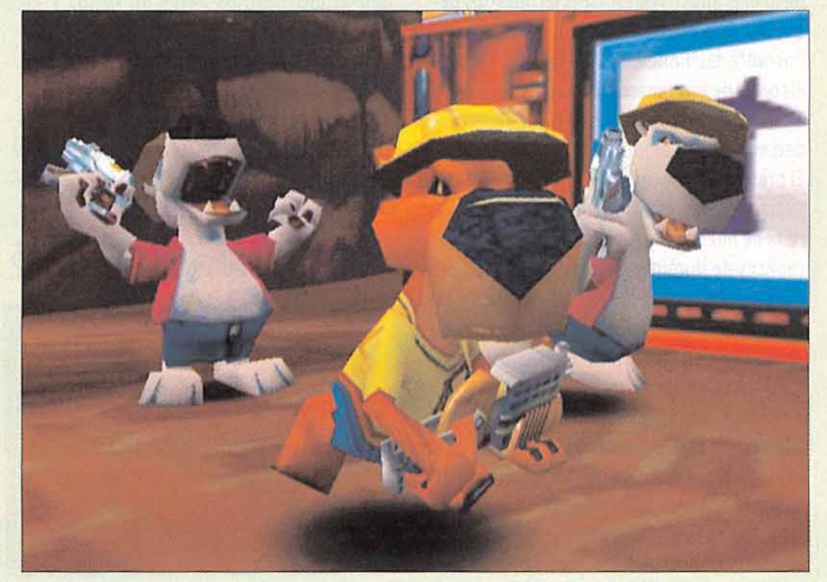

Nuestra primera misión consiste en rescatar a todos los cachorros de Fur Fighters que encontremos.


El general Bristol aparecerá a lo largo de nuestra aventura para ofrecernos valiosos consejos.

Los Fur Fighters son un comando formado por seis personajes que actúan como uno solo, aunque cada guerrero tiene un don particular







Jugarás

con las nuevas aventuras gráficas de Zeta Multimedia

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

Mortadelo y Filemón

EDICIÓN LIMITADA
3.995 ptas

CD-ROM PARA WINDOWS

MAGOS DEL HUMOR
Mortadelo y Filemón
LOS MONSTRUOS

Mortadelo y Filemón
Terror, Espanto y Pavor
CD-ROM para WINDOWS

Incluye un CD-ROM + un cómic de regalo

Antena 3


La máquina que ha inventado el profesor Bacterio, la que permite viajar al mundo del cine, de nuevo se estropea.


Mortadelo y Filemón se encuentran en el mundo del cine de terror y no podrán salir de allí si no la reparan.


La única persona que les puede ayudar es el Profesor Ibáñezstein, un enigmático y chiflado doctor que hace un trato con ellos por el cual se compromete a reparar su máquina...


...siempre y cuando Mortadelo y Filemón estén dispuestos a viajar por las más famosas películas de terror para conseguir los elementos necesarios para crear "su criatura".

Terror, Espanto y Pavor

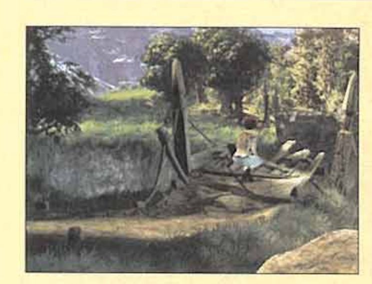
¡¡EN TU QUIOSCO!!



www.zetamultimedia.com

Punto de Mira

- Compañía: **FUNCOM**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Los aficionados a las aventuras más clásicas estamos otra vez de enhorabuena; acaba de aparecer «The Longest Journey», que es una aventura gráfica inspirada en los clásicos del género pero capaz de aprovechar todas las ventajas que ofrece hoy la tecnología moderna. Épica, magia, fantasía, sueños y aventura son los ingredientes de este programa que nos sumerge en el viaje más largo y peligroso de todos los tiempos.

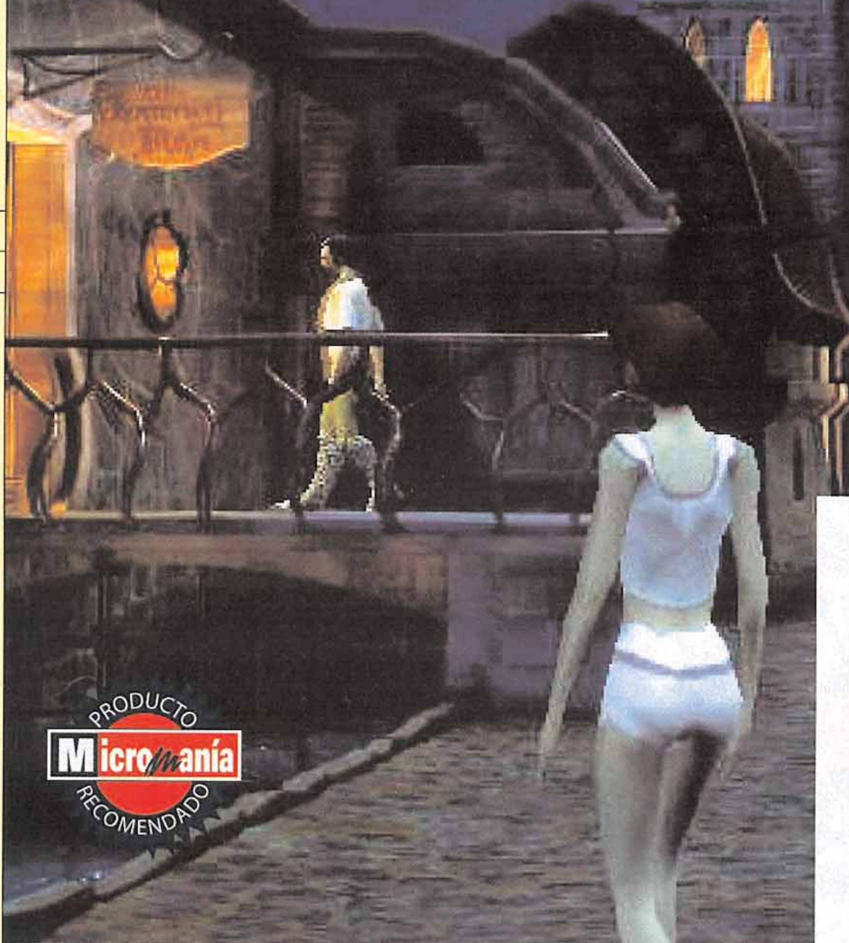


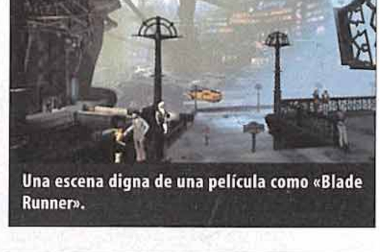
CPU: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • HD: 300 MB • Tarjeta 3D: No (Recomendada) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

La calidad del juego es uno de sus grandes adalides: buenos gráficos, estupendo sonido y grandes dosis de jugablidad. En ocasiones los diálogos son demasiado largos y consiguen desesperar a cualquiera. El doblaje, sin embargo, resulta excelente tanto en calidad técnica como por el trabajo de los actores.

puntuación total **90**




Una escena digna de una película como «Blade Runner».


La protagonista tendrá que sostener interesantes conversaciones con todo tipo de personajes.

The Longest Journey

Una gran aventura

Vivimos en los albores del siglo XXIII. Nuestro universo está formado por dos mundos paralelos y complementarios. El primero -la realidad tal y como nosotros la conocemos- es el mundo de Stark, una dimensión en la que prima el orden, la ciencia y la tecnología. El segundo es el mundo de los sueños y es conocido como Arcadia, y en él imperan la magia, la fantasía y el arte. Ambos mundos se complementan entre sí y equilibran la balanza universal, ya que uno no puede existir sin el otro. A medio camino entre ambos se encuentra El Guardián, una figura sobrehumana encargada de conservar el frágil equilibrio entre ambos mundos por los siglos de los siglos. Pero ahora El Guardián ha desaparecido sin dejar rastro y la frontera entre las dos dimensiones comienza a resquebrajarse.

En medio de esta debacle cósmica se encuentra la joven April, una estudiante de Bellas Artes únicamente preocupada por sus ligues y los parciales que se avecinan. Su realidad es la del mundo de Stark en el siglo XXIII, pero últimamente sus sueños se han vuelto excesivamente reales y tangibles. Tan reales que empieza a tener serios problemas para distinguir entre el sueño y la vigilia. Desafortunadamente, ella desconoce aquella profecía que explica cómo cada mil años nace una persona capaz de desplazarse libremente entre ambas dimensiones, la única capaz de encontrar al Guardián y de restablecer el equilibrio de nuestro universo. Desafortunadamente para April, ella ni siquiera sospecha que es esa persona.


La convivencia de los dos mundos, el tecnológico y el mágico, asegura variedad en los escenarios.


Un impresionante puerto que habrá que visitar en busca de nuevas pistas sobre lo que está pasando.

Así comienza la aventura de April, protagonista absoluta de «The Longest Journey», el último producto diseñado por Funcom. A primera vista podríamos pensar que se trata de uno de esos proyectos megalomaníacos que ofrecen centenares de películas interactivas y sonidos de la más alta calidad pero poca diversión. Y esto es en parte cierto: «The Longest Journey» ofrece veinte vídeos pre-renderizados de alta calidad y más de 9 000 frases de diálogo. Pero lo que nunca le podríamos negar a este programa es su jugabilidad y la profundidad de su historia, una de las más complejas y trabajadas de cuantas se han publicado recientemente.

> «The Longest Journey» es una de las aventuras más complejas y trabajadas, tanto en guión como en la parte técnica, de cuantas se han publicado recientemente

Para que no haya lugar a equívocos, éste es el momento de puntualizar que «The Longest Journey» es uno de esos programas destinado a los forofos de las aventuras gráficas. Si nunca nos ha interesado este género, no será este juego el que consiga hacernos cambiar de parecer. Ahora bien, si tenemos en cuenta esta premisa y la aceptamos, «The Longest Journey» nos ofrecerá innumerables horas de diversión y emoción, al introducirnos en una intensa trama digna de cualquier película de ciencia ficción. Y es que, como todos los bue-


La aventura también tendrá algunos momentos de terror, como este en un callejón en plena noche.


Un juego que combina una indiscutible calidad técnica y artística con un trabajado guión, en el que tendremos que resolver el problema que asola a los dos mundos.

Todos los aspectos del juego han sido cuidados con mimo y eso se nota enseguida


La puerta que separa los dos mundos (el mágico y el tecnológico) ya no tiene nadie que la guarde.


En el mundo mágico las criaturas con las que nos encontraremos son un poco "especiales".


El diseño artístico de escenarios y personajes es sencillamente espectacular.

nos aventureros saben, una buena aventura gráfica debe comenzar siempre con una buena historia que enganche al jugador

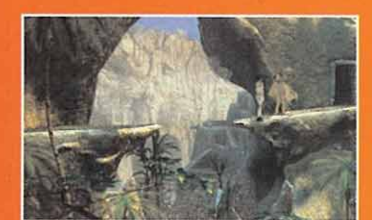
La idea era recuperar el aroma de los grandes clásicos de la aventura gráfica -aprovechando de paso todas las ventajas ofrecidas por la tecnología moderna- y podemos dar fe de que los chicos de Funcom lo han conseguido. Todos los aspectos del juego han sido cuidados con mimo, cosa que se nota continuamente y es muy de agradecer. Los gráficos son sencillamente excelentes y combinan escenarios bidimensionales renderizados con personajes poligonales en 3D. Aplicando luces dinámicas a todo el entorno, los diseñadores han conseguido combinar los fondos y personajes de forma natural. En cuanto al movimiento de los personajes, hay que destacar el uso de técnicas de captura para conseguir animaciones realistas y naturales. La calidad de los escenarios por los que se mueve April es altísima y pone de manifiesto un gran derroche de imaginería visual por parte de los artistas de Funcom. Avanzar en el juego –y por ende conocer nuevas pantallas- se convierte en una auténtica gozada para nuestros ojos y nos insta a seguir explorando. La cantidad de películas interactivas introducidas es grande –por algo el programa ocupa cuatro cds– y ambientan perfectamente el desarrollo del juego. Mención especial merece el sonido -aspecto éste exquisitamente cuidado- ya que, además de contar con una banda sonora muy trabajada y espectacular, las voces de todos los personajes del juego han sido incorporadas por un equipo de prestigiosos dobladores profesionales. Por último, el interfaz utilizado es bastante típico pero sencillo y eficaz, y nos permite controlar todas las funciones del juego usando únicamente los botones de nuestro ratón. Más sencillo, imposible.

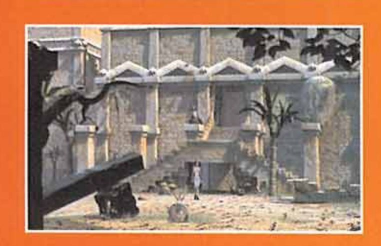
Así pues, tras una época de escasez y declive del género de la aventura gráfica y la reciente pero discreta resurrección del mismo, los jugadores aficionados a este tipo de programas vais a poder disfrutar de lo lindo con la aparición de este título. «The Longest Journey» es una de esas aventuras de toda la vida, de esas que nos tuvieron pegados a la pantalla de nuestro ordenador durante días e incluso semanas. Es muy de agradecer el esfuerzo realizado por Funcom en pos de perpetuar y renovar uno de los géneros más marchitos del mundo de los videojuegos, ya que éste ha sido uno de los que más satisfacciones ha reportado a los jugadores de todo el mundo y que mayores laureles ha deparado a la industria del software de entretenimiento.

N.C.C.



Un doblaje de cine

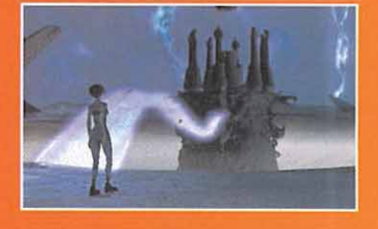




Aunque parezca un detalle nimio y sin importancia, el hecho de que las voces de los personajes estén grabadas en unos estudios de doblaje cinematográfico tan importantes como son los de Exa, implica muchas horas de trabajo y un tremendo aumento del coste de un juego. Las 9 000 frases de diálogo diferentes que conforman el programa han sido interpretadas por un total de 25 actores de doblaje diferentes. Todos los intérpretes que han prestado su voz para este proyecto trabajan habitualmente para el cine o la televisión y son profesionales de reconocido prestigio. En un juego como «The Longest Journey», en que los diálogos cobran tanta importancia, resultaba imprescindible echar mano de dobladores profesionales para sumergir al jugador en la historia. Así, resulta una auténtica gozada avanzar en el juego y escuchar las voces de actores tan prestigiosos como Concha López (la voz de Nicole Kidman y Salma Hayek), Carlos Isbert (John Goodman, Tom Sizemore) o Paloma Escola (Melanie Griffith, Annette Benning).

Resulta todo un ejemplo a seguir por muchas compañías que desprecian este aspecto, que para los usuarios es fundamental. Ya no se trata sólo de que los juegos estén en nuestro idioma, sino de que tengan un doblaje capaz de emocionar y enganchar al jugador.





Estrategas, os damos la bienvenida a este nuevo milenio, que se presenta aparentemente lóbrego para nuestro género. La continua expansión de las consolas, un sector del que la estrategia ha estado tradicionalmente desvinculada, no debe amedrentarnos en absoluto puesto que las desarrolladoras ya saben que somos muchos, y que en todo momento estamos listos para dar guerra.





AGE OF SAILS 2

La Estrategia De Los Editores

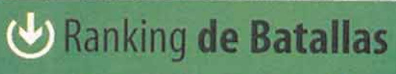
Después de haberos "regañado" en el anterior conciliábulo hemos de explicar nuestra postura (os recordamos que os inducíamos a hacer más uso de las herramientas de edición que incorporan algunos juegos de estrategia). Hemos de entender, al menos nosotros lo hacemos en ese sentido, que el ejercicio de la creación y disposición del ejército que manejara la Inteligencia Artificial para enfrentarse al jugador humano requiere de más dosis de estrategia que enfrentarse simplemente a él –en tanto que habremos de calcular la eventual decisión del general de turno, así como su respuesta a la situación planteada–. No os penséis que todo consiste en asignar mayoría de recursos y de unidades a la IA, podemos recurrir también a una orografía favorable, a triggers con los que consolidar el planteamiento de la misión, etc... El único límite es la creatividad, si es que en realidad supone una restricción.

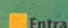
Si bien no es tan divertido como jugar un escenario creado por una persona, calificada de profesional, sí que requiere de conocimientos estratégicos de los cuales todos los aquí reunidos nos jactamos. Amigos, ¿quién dijo que la guerra era algo cómodo?

Por este mes ya es suficiente de abstracciones, y dediquémonos a lo nuestro, e inauguremos el ejercicio con vuestras numerosas participaciones.

No esperábamos, al menos en tan corto espacio de tiempo, recibir misivas relacionadas con el último lanzamiento de los míticos Westwood Studios, «Red Alert 2». Lyfers, desde Cantabria, nos ha cursado una solicitud de trucos para este extraordinario título. Todos los que facilitaremos son operativos únicamente para el bando soviético: el primero viene recogido en la guía publicada el mes pasado, consistente en despedazar los camiones de convoy aliados para obtener una financiación inmediata; otra maniobra es unir vehículos de demolición libios y correr el telón de acero (Iron Curtain) sobre ellos de modo que aseguremos su incursión en territorio enemigo y su ulterior deflagración sobre su objetivo; y por último, en esta línea de asegurar el éxito de los asaltos a los bastiones yanquis podremos recurrir a la versión moderna del caballo de Troya estableciendo un vínculo de control entre nuestros Yari y los autocares escolares del escenario, con lo cual podremos recoger nuestros ingenieros sin levantar sospechas en los controles aliados. Esta es una muestra de las posibles combinaciones de unidades, ¡imaginación al poder!

A reglón seguido, y sin cambiar de título –continuamos hablando de «Red Alert 2»–





Permanece · Cambia posición · Entra

Sigue latente el carisma de «Age of Empires 2», que continúa aferrado al puesto de honor gracias a la inestimable asistencia de su continuación («Conquerors»), a la zaga encontramos a un animado «Homeworld» que se ve aupado un escalón. «Red Alert 2» se ha visto catapultado hasta el ecuador de nuestro podio, llegar y besar el santo. Igualmente, atisbamos que el concepto «Commandos» precisa ser remozado, de lo cuál se encargará en breve su revitalizante y esperada segunda parte.

1. Age of Empires II
2. Starcraft
3. Homeworld
4. Commandos: Behind Enemy Lines
5. Heroes of Might and Magic III
6. Red Alert 2
7. Shogun: Total War
8. Ground Control
9. Warcraft II
10. Dungeon Keeper 2

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



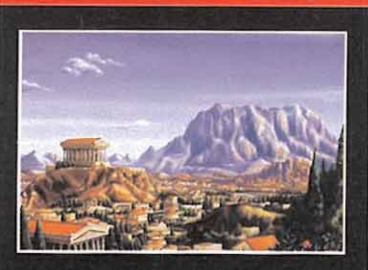
«Age of Sail II».- "Con diez cañones por banda, viento en popa a toda vela, no corta el mal sino vuela, un velero bergantín" esta estrofa del popular poema de Espronceda destapa la esencia de este peculiar programa, fruto del trabajo de Akella y de la producción de Talonsoft. Se trata de un juego de estrategia naval en tiempo real, muy resultón gráficamente, que sirve de continuación a la saga «Age of Sail», que en esta entrega ha avanzado hasta las tres dimensiones de manos del engine STORM (tan potente que será empleado en otros juegos similares como «SeaDogs») que posibilita la concurrencia de 60 embarcaciones, fenómenos climatológicos diversos, así como múltiples efectos especiales y la friolera de 32 jugadores en el modo de conexión en una red LAN o en Internet. La acción nos lleva hasta finales del siglo XVIII, desde 1775 a 1812, en dos campañas históricas: la de los ingleses contra Napoleón, por un lado, y la de los ingleses, otra vez, contra los insurrectos colonos americanos; por si fuera poco dispondremos de 100 escenarios en los que batallar sin tregua. Nuestra labor irá desde el encargo a los astilleros de la construcción de embarcaciones (con un catálogo de 2 000 modelos) hasta la utilización de las mismas en la lid naval. Os advertimos desde ahora que el proceso de recarga de los cañones toma a nuestros grumetes 5 minutos. Habremos de aguardar hasta la primavera para arriar el velamen, y colocar la botella de ron junto al ratón; poco después se publicará en forma de actualización un editor de escenarios.

«Traffic Giant».- ¿Quién no ha soñado en alguna ocasión con disponer una línea de autobús –o metro– entre su domicilio y lugar de trabajo al finalizar la jornada laboral? Ahora podremos conseguirlo, somos unos magnates del transporte urbano de pasajeros, o al menos eso pretendemos. Comenzaremos nuestra actividad empresarial con unos pocos, y destartalados, autocares, iniciaremos una guerra de precios contra nuestros competidores y de esta forma estableceremos los fundamentos de nuestro emporio. Expandiremos el negocio en bastas ciudades, densamente pobladas (hasta con 40 000 habitantes que se comportan de forma inteligente) y concurridas por la amenaza del tráfico de miles de vehículos, así como de descuidados peatones. La organización del transporte contará con una amplia diversidad de 25 medios, una adecuada selección conseguirá abaratar los cos-


EMPIRE EARTH


TRAFFIC GIANT

El truco del mes... «Zeus. Señor del Olimpo»



El truco del mes. «Zeus. Señor del Olimpo»
Para éste título, el último disponible en lo que al subgénero de gestión de civilizaciones se refiere, activaremos el modo trampa con la pulsación de las siguientes teclas simultáneamente: Ctrl+Alt+C. Las secuencias que introducen los respectivos privilegio son:
"DELIAN TREASURY" equivale a 1000 unidades de oro.
"AMBROSIA" supone la victoria instantánea.
"FIREBALLS FROM HEAVEN" consigue que un área del escenario sea devastada por una bola incandescente.
"BOWVINE AND ARROWS" hace que las torres disparen ganado bovino en lugar de flechas. ¡Una buena forma de deshacerse de las vacas locas!
"CHEESE PUFF" caracteriza a los lecheros con atuendos de queso. ¡Para comérselos!

tenemos la declaración de David López que arremete duramente contra la política de marketing de Electronic Arts por no haber traducido el programa al castellano, habiéndose conformado con hacerlo con la carátula del juego y el manual que lo acompaña. En este punto estamos contigo; es inconcebible a estas alturas de la vida que no se respeten los derechos de los jugadores hispanohablantes y se lance el juego en la versión anglófona. Lo que no secundamos, en absoluto, es que optes por adquirir una copia pirata como admonición contra la productora. Mira, David, de esa forma sólo conseguirás que nunca se traduzca un programa; si ya de por sí es costoso doblar un juego teniendo unas ventas considerables, perder un mercado reduce aún más las posibilidades. Y aunque sea redundar en los consejos tradicionales, con ese reprobable comportamiento enriqueces a un individuo (criminal, de acuerdo a la ley vigente), que tampoco conseguirá que disfrutes de éste fabuloso título en tu lengua vernácula. La piratería no es la solución.
Iker Marko Aguilar busca consejo acerca de los títulos «Squad Leader», «Close Combat Invasion Normandy» y «Sudden Strike». Prepárate que ahí va nuestra deliberación. Todos estos títulos están englobados por el denominador común del argumento: la II Guerra Mundial. El más pobre de todos los que nos has presentado es «Squad Leader», basado en la estrategia por turnos, con unos gráficos fuera de lugar pero con un planteamiento de juego susceptible de causar estragos por su complejidad (a la hora de plantear la estrategia habremos de tener presentes múltiples magnitudes). Poco hay que decir del segundo, en tanto que se trata de la quinta entrega de la serie alumbrada por Microsoft, más de lo mismo; en estos momentos ya tendría que estar en los estantes de las superficies especializadas. Y del último, "last but not least", hablaremos más despacio a continuación.
Nuestro amigo Juan Carlos Roca, Rasputín en Battle.net, quiere inquirir sobre «Suden Strike», del que hablamos en la pasada lección, a la cual nos remitimos. Para refrescar lo entonces mencionado, nada más que apuntar que se trata de un programa de estrategia táctica en tiempo real muy vistoso gráficamente, de ahí que muchos de vosotros hayáis manifestado inquietud por tener noticias de su proyecto. Bien, Juan Carlos, estaba programado que su lanzamiento fuera en Noviembre para los EEUU, con la idea de que poco después viera la luz en Europa; de hecho se retrasó su publicación, aunque a estas alturas ya deberíamos de poder disfrutar de sus bonanzas y virtudes, que esperemos sean muchas y compensen tantos desvelos.
Esto ha sido todo por esta edición, aunque por falta de espacio no hemos podido dar respuesta a todas todas vuestras cuitas, esperemos poder hacerlo en los sucesivos cónclaves. No faltéis a la próxima reunión, que se pasará lista.

El Miliciano Partizano

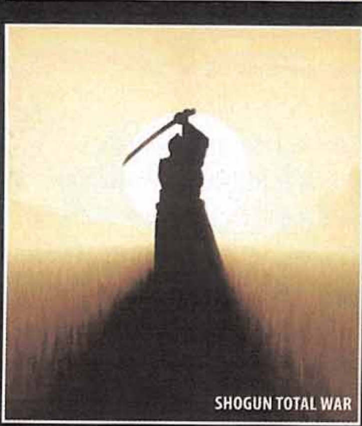
tes y con ello aumentar nuestro margen de beneficios. El planteamiento nos es conocido, pero quién puede resistirse a la tentación del manejar tanto poder. No tardaremos demasiado en vernos inversos en este papel, o al menos eso perjura su desarrolladora, la europea JoWood Productions.

«Empire Earth».- En Sierra Studios no descansan, afortunadamente para nosotros, y ya están preparando junto a Rick Goodman (el diseñador jefe de «Age of Empires») su próximo asalto al mercado de la estrategia en tiempo real. Gráficamente guarda un elevado parecido al título que lo inspira, si bien a nivel argumental lo desarrolla ostensiblemente: creación de imperios desde el paleolítico hasta el siglo XXIII. Partiremos de una civilización inicial a la cual caracterizaremos alterando los 100 atributos que la acompañan, la expandiremos con ayuda de las 200 unidades de combate que han sacudido, y sacudirán, la humanidad desde los albores de la vida en sociedad. Los héroes engrandecerán la fama de nuestra cultura, mientras que los desastres naturales la mermarán. El camino hacia el éxito es complejo: como la vida misma. Además tendrá editor de escenarios.

«Emperor Battle for Dune».- Será el primer programa de estrategia en 3D de WestWood, que ha elegido uno de sus títulos más emblemáticos para dar el salto. Los bandos a elegir serán los mismos del primer «Dune»: Atreides, Harkonnen y Ordos; aunque habra cinco poderosas facciones independientes con las que será necesario negociar alianzas para conseguir apoyo y tecnología (¿Fremen?, ¿Bene Gesserit?). También habrá distintos planetas del universo de la saga en los que combatir (Caladan, Geidi Prime), y la campaña se desarrollará en un mapa planetario de la campaña general, y en otro pequeño para cada provincia en litigio.

Temas para Debate


SHOGUN TOTAL WAR


SHOGUN TOTAL WAR

En esta ocasión, suscitaremos una nueva cuestión para la polémica. Si bien ostensiblemente menos ambiciosa que la anterior, os planteamos la siguiente pregunta: ¿cuál ha sido el mejor título de estrategia (latu sensu) del 2000? Por mi parte, para romper con la tradición que hasta el momento hemos venido respetando, me manifestaré sin temor a vuestras réplicas. A mi humilde entender el galardón se lo debería llevar «Shogun: Total War», que es, como sabéis, un título atractivo en el aparato gráfico y altamente adictivo, y que por si esto fuera poco combina el tiempo real con los turnos magistralmente, todo ello sin olvidarnos de los aspectos complejos que condicionan la estrategia a desplegar en cada provincia. ¿Qué más se puede pedir? Francamente, poca cosa. El único inconveniente ha sido el estigma de "desconocida" que acompañaba a la desarrolladora, a lo que hemos de añadir la pasividad de la productora (Electronic Arts), que parece que trata al género como marginal (reiteramos en reprobar otra de sus carantoñas para con la estrategia: dejar sin traducir al castellano «Red Alert 2»).
El que tenga algo que objetar, que escriba ahora o que calle para siempre. No obstante, antes os recomendamos echar una partida a «Shogun: Total War».
Sayonara.


SHOGUN TOTAL WAR

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Ya han pasado unos años desde que Julie, alias F.A.K.K. 2, derrotó al aspirante a dios, Lord Tyler, en los campos de batalla de las Tierras Sagradas. Vencido el Mal, Julie aceptó la tarea de conducir a su pueblo desde las Tierras Sagradas hasta la Galaxia de los Dioses Gemelos, en busca de un planeta mítico llamado Eden, en el que, por fin, encontrarían la felicidad. La profecía se cumplió, en parte, pues Julie y su gente descubrieron la Fuente de la Eterna Juventud. Pero un descubrimiento tan fascinante no permanecería oculto durante mucho tiempo...

La fuerza del destino

A muchas galaxias de distancia de Eden, tras las más profundas nebulosas del espacio, una ominosa nave del tamaño de un sol avanza devorando todos los planetas que se ponen a su alcance. Durante dos milenios, su destino siempre ha sido el mismo: el planeta Na'Ch Thra'Thull, más conocido como... Eden. Al mando de la enorme nave se encuentra una anciana entidad, aspirante a Dios, llamado Gith. Su paciencia es tan grande e inquebrantable como su maldad, y así, tras dos mil años de espera, por fin ha encontrado aquello que buscaba: el planeta origen de la vida, la Tierra Prometida, Eden. Su destrucción significará el fin del Universo, la catástrofe necesaria para que Gith alcance, por fin, la categoría de Dios. Solo Julie, la Exterminadora de Dioses, se interpone entre la avaricia del semidios y el futuro de su gente. Las posibilidades de supervivencia son prácticamente nulas, pero Julie tan sólo necesita un breve resquicio de esperanza...

HOGAR, DULCE HOGAR

Luce el sol sobre la florida superficie de Eden. Como hacía todas las mañanas, Julie, alias F.A.K.K 2, contemplaba el atardecer desde una de las colinas que se alzaban frente a la colonia principal. Los duros años de trabajo para reconstruir el planeta habían quedado atrás, y ahora todo su pueblo disfrutaba de una vida apacible. Su hermana Kerry, rescatada de las garras del mismísimo Lord Tyler, estaba a punto de dar a luz a su primer hijo, y todos esperaban el feliz acontecimiento.

Fue la propia Kerry la que interrumpió el hilo de los pensamientos de la heroína, al pedirle que buscase a su marido German, pues estaba hambrienta. Julie aceptó la encomienda con agrado; tenía ganas de patearle el trasero a su cuñado. Además, aprovecharía la ocasión para dar un paseo por la ciudad y charlar con sus habitantes. Mientras buscaba al marido de su hermana, le llamó la atención el área de entrenamiento que se alzaba en un edificio pegado a una pared cercana, siguiendo el camino principal. Hacía mucho tiempo que no practicaba sus movimientos de lucha, así que aprovechó la ocasión para saludar a la entrenadora y perfeccionar sus saltos, carreras, y la puntería con las distintas armas convencionales, en las que era una verdadera experta. Exploró a conciencia todas las casas del asentamiento, para abastecerse de ampollas de agua, frutas, y diversas pociones de curación. Puso especial atención en los bloques de piedra y paredes que brillaban cuando se acercaba a ellos; eso significaba que podían ser empujados o extraídos. La recompensa por semejante esfuerzo físico solía ser una sala secreta o una pequeña cavidad en donde reposaban útiles objetos. Por el camino fue charlando con los vecinos que salían a su paso: Balthazar, que le enseñó la utilidad de los simpáticos, pero molestos Shglieks; Zig y Margo, temerosos de los extraños meteoritos que caían del cielo; el dueño del carro, y un hombre cercano al camino que le enseñó algunos trucos para apuntar mejor con la honda. Julie los puso en práctica derribando tres vasijas cercanas, y así obtuvo una poción de protección.

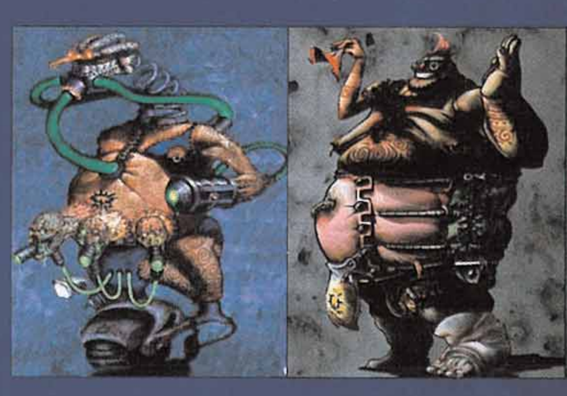
LOS ESTABLOS

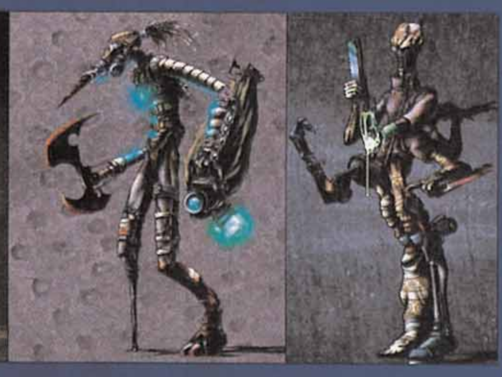
Tras contemplar como un enorme creeper –una especie de vaca nativa– se escapaba de un establo y se echaba una siesta en medio del camino principal, Julie siguió la carretera hasta la taberna. Allí charló con todos los aldeanos, para ponerse al día sobre los últimos acontecimientos que habían tenido lugar en la región. En el sótano del edificio encontró a Agnus, ocupado en la voladura de algunas rocas. Éste le entregó algunos detonadores térmicos, y le explicó cómo emplearlos. Por desgracia, la charla fue interrumpida por un pastor, que le pidió ayuda para ahuyentar a los vymishs, unas belicosas abejas gigantes. Mientras se disponía a cumplir con su cometido, Julie pudo observar como Garret se caía por un agujero del tejado. Rápidamente, se dirigió hacia allí. Desde el balcón contiguo saltó al edificio cercano y cruzó al otro lado por la cuerda de tender la ropa. Así pudo llegar hasta el mencionado tejado. Se dejó caer por el agujero, y siguió el pasaje hasta el lugar donde estaba Garret. Cerca de allí, al lado de una roca verdosa, encontró un gran montón de estiércol. Haciendo caso a las indicaciones de Agnus, colocó el explosivo, y así pudo despejar el camino.

NOTA: También es posible cruzar los establos sin usar los detonadores. En ese caso, basta con apartar del camino los bloques de heno. Es un proceso más lento, pero ahorra munición.

Sin pérdida de tiempo, exploró los establos y ahuyentó a los pertinaces vymishs. Cuando atacaban en bandada, estos bichos eran peligrosos, así que Julie sacó su espada verde que había obtenido tras completar las sesiones de práctica en la Zona de Entrenamiento, y acabó rápidamente con la amenaza voladora. Registró todos los establos y habló con los pastores, hasta que localizó a la creeper preñada, tras abrir un par de puertas con las palancas correspondientes. Llegó a tiempo para salvar su vida, pues las abejas gigantes estaban a punto de acribillarla a picaduras. Vencida la amenaza, toda la comunidad acudió a felicitar a la heroína, pero la alegría duró poco: de repente, el suelo se derrumbó bajo sus pies, y el escultural cuerpo de Julie fue a dar con sus huesos en el nido de la abeja madre: un Vymish gigante que, por vez primera en varios años, iba a poner a prueba la habilidad con las armas de la Exterminadora de Dioses. Por suerte, Julie se había ganado su apodo merecidamente, y no tuvo muchas dificultades para acabar con el insecto volador. Enseguida cayó en la cuenta de que el bicho era completamente ciego, salvo en los lugares donde apuntaba con sus rayos. Por tanto, sólo tenía que esquivar dichos rayos para no ser descubierta. Además, siempre podía esconderse detrás de los bloques de hierba.

El truco para acabar con el Vymish consistía en explosionar los meteoritos –las rocas verdosas– que había alrededor del



secto. En el momento en el que el monstruo miraba hacia otro lado, fue colocando los detonadores en las rocas, cuya explosión causaba un enorme daño al bicho y rompía una de sus patas, aunque también liberaba algunos insectos más pequeños. Se aprovechó de unas barras para superar los pozos de ácido y llegar al resto de los meteoritos, y así acabó con la vida del monstruo. Al fin, los establos de los creepers podrían permanecer tranquilos durante una temporada.

EL MERCADO DE EDEN

Tras derrotar a la abeja reina, Julie decidió visitar uno de los pocos lugares de la ciudad que aún no había explorado: el mercado. Pronto cayó en la cuenta de que podía utilizar los trozos de asteroides que caían del cielo como munición para su honda. En el mercado inspeccionó el taller de su amigo Otto, un experto en armas y explosivos, pero estaba cerrado. Espió las conversaciones de los distintos pobladores y habló con Alexis. Por último, escuchó atentamente las historias del cuentista, y le preguntó por el paradero de Otto. En la cuesta cercana al propio Alexis, encontró dos grandes meteoritos. De aquí parecían surgir los vymish causantes de todo el mal de la ciudad, así que los destruyó con ayuda de su honda. Aquel fenómeno no parecía natural. ¿Quién podría haber mandado aquellos meteoros? ¿ Y por qué surgían monstruos a su alrededor? Decidida a resolver el misterio, dejó atrás las grandes rocas y llegó hasta una especie de tubería con una cuerda, que llevaba hasta una gran balanza. Al situarse en el extremo del contrapeso, éste descendió, momento que aprovechó para saltar al tejado lejano. Allí encontró un escudo eléctrico de repulsión y un misterioso personajillo que le reveló interesantes misterios. Un poco más adelante, cerca del camino principal, una asustada chica le mostró la presencia de dos nuevos meteoros que mutaron a varios shglieks en horribles criaturas. La heroína se deshizo de ellos y buscó el pasaje hacia el tejado de la estructura donde se encontraba. Desde allí pudo saltar al otro edificio, recogió una pistola, y encontró la senda hacia la capital de Eden. Las cosas comenzaban a ponerse interesantes...

NOTA: Un poco antes de llegar al siguiente escenario, un hombre le pide a Julie que recupere sus shglieks, que se han escapado del corral. Esta es una de las muchas misiones secundarias que no son necesarias para acabar el juego, pero que ofrecen suculentas recompensas si se completan con éxito. En esta ocasión, la heroína debe atontar con su honda a los tres bichos escapados, y devolverlos al establo. A cambio recibirá valiosa munición.

EL CENTRO DE LA CIUDAD

El centro neurálgico de Eden se abría a los pies de F.A.K.K. 2. El recibimiento no fue muy amistoso, pues la caída de un meteorito propició la llegaba de una nueva horda de vymishs. Por suerte, ya se había acostumbrado a su presencia, así que no le costó demasiado deshacerse de ellos.

En la entrada de la ciudad, la muchacha no tardó en encontrar a Otto, que le enseñó a manejar la ballesta. En la gran fuente, tuvo el primer contacto visual con los temibles Flesh Binders, espeluznantes engendros fabricados por Gith con la carne de razas conquistadas.

Desde la fuente partían dos caminos, hacia el oeste. Tomó el segundo de ellos, hasta un edificio plagado de monstruos mutantes, que no dudó en aniquilar. Se aprovechó de una puerta semiabierta para saltar hacia una pequeña estructura en cuya cima había una ampolla de agua de Eden, indispensable para hacer saltos más largos y correr más deprisa. A continuación, regresó a la fuente y tomó el primer camino que corría hacia el oeste, el único que no había explorado. Enseguida alcanzó un rudimentario ascensor: se subió en la plancha que actuaba de soporte y cortó la cuerda para subir a un nuevo nivel. También podía cortar la cuerda y subir por las escaleras contiguas. Desde allí escaló al soporte situado encima del ascensor, saltó hasta un borde cercano, y así pudo divisar la deseada espada de fuego en un agujero situado en el edificio cercano. Para llegar hasta ella necesitaba un gran salto, así que se tomó la ampolla de agua y ajustó el vuelo en el último milímetro del borde del suelo, para llegar hasta la espada. Había sido complicado, pero merecía la pena.

CONSEJOS GENERALES

Existe una forma muy sencilla de restablecer la energía perdida, aunque exige un poco de paciencia. Tal como se explica en el manual, cualquier fruto del bosque, de aspecto más o menos sano, sirve para alimentar a Julie. Por tanto, nada impide recolectar la fruta de los árboles, aunque una sola pieza apenas aumenta ligeramente la barra de energía. El truco está en esperar unos minutos hasta que vuelva a crecer. Esta operación se puede realizar las veces que se desee, hasta llenar la barra.

Si Julie ha calmado su sed en un 90%, puede saltar más lejos y correr más rápido. Es importante recoger el mayor número de ampollas de agua posible, especialmente en áreas peligrosas donde la habilidad en el salto es fundamental para avanzar.

Cuando se utiliza un arma en cada mano, instintivamente, es fácil emplearlas para abatir más rápidamente a un enemigo. No obstante, su verdadera función es la de apuntar a dos contrarios diferentes. Es imprescindible practicar esta habilidad, pues muchas zonas exigen abatir rápidamente al enemigo para superarlas sin sufrir grandes daños.

En el primer nivel del juego, existe una zona de entrenamiento en la que es posible probar casi todas las armas. Es importante dedicar unos minutos a esta tarea, pues la posibilidad de usar un arma en cada mano implica saber cual es la mejor combinación, teniendo en cuenta que algunas son incompatibles, y eso depende de la forma de jugar y el estilo de juego de cada jugador en particular.

Aunque existen numerosas armas de fuego, la munición no es demasiado abundante, especialmente si se decide completar el juego rápidamente, sin explorar las zonas secundarias. Por eso es importante practicar con la espada y aprender a dominar los distintos movimientos, pues será necesaria para superar niveles difíciles.

La reserva de agua también es importante para utilizar ciertas armas. Por ejemplo, la espada eléctrica requiere que dicha reserva sea del 50% como mínimo, mientras que la espada de fuego necesita un 25%.

La honda no sólo es un arma de ataque; también es necesaria para resolver algunos puzzles y pulsar botones a distancia.

Las armaduras, además de reducir los daños sufridos, otorgan a la protagonista nuevos golpes que aumentan el daño infringido al enemigo.

Siempre conviene reservar algunas balas en la recámara, pues muchos enemigos se sitúan en lugares inaccesibles para la espada o las armas de corto alcance.

En la ciudad y los alrededores existen varias armas escondidas. Es una buena idea explorar estas zonas a conciencia, al principio del juego, para aprovisionarse bien antes de emprender la misión principal.

Cuando Julie anda, no puede caerse por los bordes de los salientes o los muros. Sólo se debe correr en lugares abiertos y sin peligro inminente para evitar males mayores.

En la mayoría de las ocasiones, no basta con hablar una única vez con los personajes secundarios; suele ser necesario insistir dos o tres veces para obtener toda la información.

Si Julie tiene mucha sed, puede beber en cualquier charco o pozo de agua limpia –basta que pararse en mitad del agua-, aunque esto no llenará por completo su reserva de líquido.

Los objetos manipulables, es decir, que se pueden empujar o extraer, brillan cuando la protagonista se acerca a ellos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que algunos de ellos sólo están disponibles cuando se han completado ciertos objetivos. Por eso, cuando se completa un rompecabezas o se pulsa un botón, es una buena idea registrar las zonas ya visitadas, pues objetos que antes pertenecían al decorado, es posible que ya se puedan manipular, bien para avanzar en el juego o para descubrir salas secretas que contienen nuevas armas y objetos.

Los shglieks, esas curiosas criaturas de aspecto similar a un pequeño canguro, pueden ser muy útiles para distraer a algunos enemigos en momentos delicados de un combate feroz. Julie puede atontarlos con su honda, recogerlos como si fueran un objeto más y lanzarlos a los monstruos carnívoros, para que se entretengan comiendo y ella pueda esquivarlos o dispararlos tranquilamente. Un método un tanto brutal pero muy efectivo para evitarse problemas.


La aventura comienza: Kerry la hermana de la protagonista, está embarazada, y Julie sólo desea lo mejor para su sobrino. No sabe lo que le espera...


En la zona de entrenamiento, F.A.K.K. 2 se familiarizará con las técnicas de combate. Es muy importante prestar atención a lo que va diciendo la instructora, para aprender numerosos trucos.


Los shglieks son unas curiosas criaturas que sirven de carne de cañón para distraer al enemigo, o practicar la puntería.

Al mando de la enorme nave que ha engullido miles de mundos se encuentra una anciana entidad, aspirante a dios, llamado Gith

Aprovechó la situación para explorar la iglesia cercana, donde habló con el sacerdote y obtuvo varios objetos valiosos; después, regresó a la fuente. Un par de nuevos personajes se habían unido a la reunión improvisada, así que Julie charló con ellos, pero la conversión fue interrumpida bruscamente por la caída de un gran meteorito. El escudo que protegía el planeta estaba en grave peligro; Julie debía reactivarlo.

EL MUNDO SUBTERRÁNEO

Dos valientes guerreros se comprometieron a acompañar a la heroína al interior de las profundidades del planeta, único camino de acceso al generador del escudo. Tras un largo paseo, el trío de aventureros arribó a una cueva azulada. Allí fueron sorprendidos por alguna desconocida criatura que emergió de las profundidades del lago y los arrastró hacia su interior. Cuando Julie despertó, descubrió que estaba atrapada en el interior de un bloque de hielo. Mientras, sus dos compañeros eran salvajemente devorados por un grawlix. Haciendo acopio de todas sus fuerzas, F.A.K.K. 2 se liberó del cristal y llegó a tiempo para recuperar su ballesta, mientras el enorme grawlix se abalanzaba sobre ella. Estas bestias de grandes brazos tenían la capacidad de generar una potente corriente eléctrica entre sus manos, así que Julie intentó, por todos los medios, evitar situarse frente a la bestia, y la acribilló con sus flechas. Después escaló una cuerda y se encontró con varias plantas lympthorn que escupían espinas de ácido. Por suerte, pudo esquivar sus acometidas, mientras se deshacía de ellas. En la cueva contigua, le llamó la atención dos cuerdas que colgaban del techo; rápidamente se protegió en las plataformas elevadas de los muros, pues dos nuevos gralix aparecieron de la nada y se dispusieron a acabar con la intrusa. Desde la seguridad del parapeto, Julie pudo acabar con ellos con facilidad. A continuación escaló las dos cuerdas para curar su salud y recoger sus armas y objetos recopilados hasta el momento. Ya sólo tuvo que escalar la roca que bloqueaba el camino para llegar hasta un complejo de cavernas habitado por más grawlixs, pero también repleto de reservas de agua y plantas curativas. Un poco más adelante, apretó un botón rojo para continuar, y llegó hasta un enorme agujero conectado directamente con las alcantarillas.

LAS CLOACAS DEL SUBSUELO

Intentando no respirar por la nariz, para evitar el apestoso hedor, Julie avanzó por el pasaje principal hasta que se encontró con una planta lympthorn. De pronto, oyó un ruido a sus espaldas; giró sobre sus pasos y observó como un astuto grawlix la había seguido. Rápidamente, acabó con su vida y se ocupó de la planta escupidora de ácido. Con el camino despejado, pulsó el botón para activar el puente y saltó a las plataformas móviles, que le permitieron cruzar la mencionada pasarela. Esta operación debía realizarse con rapidez pues, pasado unos minutos, el puente volvía a su posición inicial. A continuación movió una palanca para activar un rueda que ponía en marcha un mecanismo rotatorio. Así pudo saltar hacia un par de plataformas en la cima, que conducían a una trampa de electricidad. Por suerte, pudo agacharse apenas unas décimas de segundo antes de caer en ella. Tal como iba descubriendo según se adentraba en las alcantarillas, el complejo estaba plagado de complicados obstáculos. La siguiente dificultad eran tres elevadores que, de momento, parecían inactivos. Julie descendió hasta la base y pulsó el botón que los ponía en marcha. Seguidamente escaló las cajas cercanas para acceder al primer elevador. Fue saltando de uno a otro –poniendo especial cuidado en no llegar al techo, pues podía morir aplastada–, hasta que encontró un útil hacha. Ya sólo tuvo que saltar de plataforma en plataforma en una sala esférica, hasta que una estructura mecánica de tecnología avanzada le anunció que había alcanzado su objetivo.

EL GENERADOR DEL ESCUDO

La maquinaria generadora del escudo que protegía el planeta de las agresiones externas se alzaba sobre una resbaladiza pasarela abierta al vacío. Julie tuvo que entablar combate con varios lympthorns y vymishs, cuidando de no caerse por el precipicio. Sin pérdida de tiempo, se dirigió a la parte de atrás del generador, esquivando los chorros de vapor hirviendo, y pulsó el botón que llevaba hasta el nivel superior. Allí encontró cuatro cristales cuyo vapor emergente era controlado por las correspondientes ruedas. Julie apenas necesitó un par de segundos para descubrir lo que tenía que hacer: giró cada una de las ruedas hasta que el color del vapor que controlaba se correspondía con el color del cristal asociado. Un mensaje de confirmación marcaba el éxito de la operación. Cuando los cristales quedaron alineados, se formó un puente que conducía a una nueva puerta. Al otro lado, pulsó un nuevo botón que abría el camino de regreso a Eden.

LA DESTRUCCIÓN DE LA COLONIA

Por desgracia, la activación del escudo no sirvió de mucho, ya que una enorme nave de procedencia desconocida consiguió destrozarlo, y acabó así con la ciudad donde residían los amigos y familiares de Julie.

Cuando regresó al mercado de Eden, la heroína lo encontró completamente destruido. Los soldados enviados por Gith patrullaban el lugar, y no tenían piedad con aquellos que quedaban con vida. Julie necesitaba armas más potentes para acabar con estos engendros demoníacos, así que buscó una pistola que había en las cercanías, en lo alto de un edificio. Los Flesh Binders disponían de un escudo energético que repelía los disparos de la ballesta, por lo que sólo podían ser abatidos con armas de fuego, la espada o el hacha. Cuando acabó con ellos, siguió la carretera hasta el edificio donde había encerrado con anterioridad a los tres shglieks, y lo escaló con ayuda de una cuerda. En el interior, tuvo que enfrentarse a un invencible Reclutador, y su cohorte de propaganda subversiva. A continuación, salió del edificio y buscó una tubería que llevaba hasta el otro extremo, donde había un bloque móvil. Lo empujó contra la pared, y así pudo alcanzar el saliente superior. Desde allí, hacia la derecha, divisó un bloque brillante y, por tanto, desplazable. Lo empujó hasta el suelo de cristal, y así abrió otro pasaje hacia el interior de la sala. El nuevo camino estaba protegido por nuevos flesh binders que deambulaban por la zona, muy difíciles de abatir. Uno de ellos podía ser derrotado pulsando una palanca que había junto a un ventilador. Por fin, Julie alcanzó la plaza donde se alzaba la casa de Otto. Llegó a tiempo para ver como otro reclutador apresaba a un pobre hombre pero, puesto que estos engendros eran invencibles, nada pudo hacer por él. Resignada, movió el picaporte de la puerta del taller de su amigo y, para sorpresa suya, esta vez estaba abierta. No todo estaba perdido...

EL TALLER DE OTTO

La primera estancia del taller estaba vacía. Julie subió por una rampa que había en una esquina, hasta una estructura cilíndrica que escondía varias ampollas de agua de Eden. Enseguí-


El motor de «Quake III» da lo mejor de sí mismo en los interiores, ya que las texturas son detalladas, y los efectos especiales, de lujo.


Algunos secundarios acompañan a la protagonista en sus misiones. Por desgracia, suelen ser demasiado torpes...

da regresó a la entrada principal, e intentó cruzar la única puerta accesible, pero la estancia contigua estaba protegida por varios chorros de vapor ardiente que causaban un enorme daño. En lugar de cruzarla, la heroína prefirió buscar un conducto de ventilación cercano a la puerta, y arrastrarse por él, hasta llegar al otro lado de la sala del vapor. Allí movió un pulsador en la parte trasera de la habitación, para poner en marcha la pinza robótica. El botón cercano a la puerta controlaba la misma. Lo pulsó una vez para moverla hacia el orbe del ácido. Una nueva pulsación recogió el orbe y lo colocó en la repisa del suelo. Esta acción activó un mecanismo que abrió una nueva puerta. Escondía abundantes armas y munición, así como otro pulsador que desplazaba unas cajas y dejaba al descubierto un elevador. Por fin, el pasaje secreto a la guarida de Otto había quedado desvelado. En el sótano, Julie mantuvo una interesante charla con su amigo. Para liberar el planeta, necesitaba encontrar a Gruff y recuperar el Corazón de We. Había llegado el momento de que Julie recuperase el apodo de Exterminadora de Dioses; dejó a Otto y regresó al ascensor. En el piso de arriba escaló varios pistones hasta llegar a la enorme nave. La atravesó y así alcanzó la plaza central de la colonia. Todos los habitantes que quedaban con vida habían sido dominados por el Reclutador, así que a Julie no le quedó más remedio que enfrentarse a ellos. Se dirigió a la catedral y recogió algunos objetos valiosos en una sala a la izquierda del púlpito. Ya en el exterior, encontró a la niña que había conocido en anteriores viajes, pero ésta se transformó en un monstruo, y el terrorífico Segador de Almas hizo acto de presencia. Estos monstruos tenían la habilidad de teletransportarse y sanar sus heridas, por lo que eran muy difíciles de abatir. Por suerte, la espada de fuego o el lanzallamas eran muy eficientes contra este tipo de enemigo, aunque requerían grandes reservas de agua de Eden para funcionar a pleno rendimiento. Vencida la amenaza, Julie continuó su penoso viaje hacia los pantanos de Mooagly.

VEINTICINCO AÑOS DE HISTORIA



El pedigrí de la revista "Heavy Metal", que ha inspirado la estética y el argumento del juego, es casi tan antiguo como el de la propia cultura musical "Heavy".

El origen de la mítica publicación de culto se remonta a mediados de los años setenta. En uno de sus muchos viajes a París para preparar la edición francesa de la revista "National Lampoon", el editor Len Mogel descubrió una publicación de ciencia ficción y fantasía para adultos llamada "Metal Hurlant". Atraído por su estética desgarradora y el impactante concepto de las historias que se contaban, Mogel compró los derechos para editar una versión americana, que bautizó con el nombre de "Heavy Metal".

Tras varios meses de intenso trabajo, el primer ejemplar salió a la luz en abril de 1977.

Cada número estaba compuesto por varias historias cortas realizadas por los más grandes artistas del comic y guionistas europeos de los últimos 20 años –Moebius, Liberatore, Serpieri, y los españoles Luis Royo y Azpiri– a los que pronto se unieron los principales talentos americanos, del renombre de Bode, Corben, Wrightson, Frazetta y Olivia. La imagen transgresora que se revelaba en todas ellas, que tan hondo caló en los jóvenes de los setenta y los ochenta, convirtieron a "Heavy Metal" en una publicación de culto, cuya leyenda se ha mantenido hasta nuestros días.



Apenas un año después de la publicación del primer número, el éxito había sido tan grande, que los productores decidieron hacer una película de animación pseudoerótica basada en las historias más impactantes publicadas en la revista. Tomando a los personajes más carismáticos entre los fans, el director Gerald Potterton y un ejército de 1 000 animadores crearon varias historias cortas que mantenían un hilo conductor común. "Heavy Metal: The Movie", se estrenó en 1981, y recaudó cerca de 20 millones de dólares.

Pero, poco a poco, a medida que la estética y la filosofía "heavy" se iban convirtiendo en sectarias, la revista fue decayendo, al menos en el número de ventas. En el año 1991, fue salvada de la extinción por Kevin Eastman, creador de "Las Tortugas Ninja" que decidió combinar el trabajo de los maestros con el de las estrellas florecientes del mundo del cómic. La primera decisión de Eastman fue la de producir una versión en video de la película. Necesitó casi cinco años para comprar los derechos de la banda sonora y remasterizar el film. Al fin, en 1996, se publicó en Estados Unidos la versión en VHS: vendió 2 millones de copias, y entró en el TOP 10 de los videos más vendidos del año.

El imprevisible éxito del lanzamiento, si se tiene en cuenta que la película ya tenía 15 años de antigüedad, llevó a los responsables de "Heavy Metal" a crear un segundo film de animación, esta vez, realizado con las más modernas técnicas de animación por ordenador. Para dar vida al personaje protagonista, los animadores se inspiraron en Julie Strain, mujer del propio Kevin Eastman, y reina de las películas eróticas de serie B. "Heavy Metal F.A.K.K 2" se estrenó en los cines de medio mundo este mismo año, pero no ha cosechado el éxito de su predecesor. Pese a ello, la propia revista aún sigue publicándose en Estados Unidos, y los juegos de ordenador y el abundante "merchandise" mantienen viva la llama de la publicación de cómics de fantasía más antigua de los Estados Unidos.

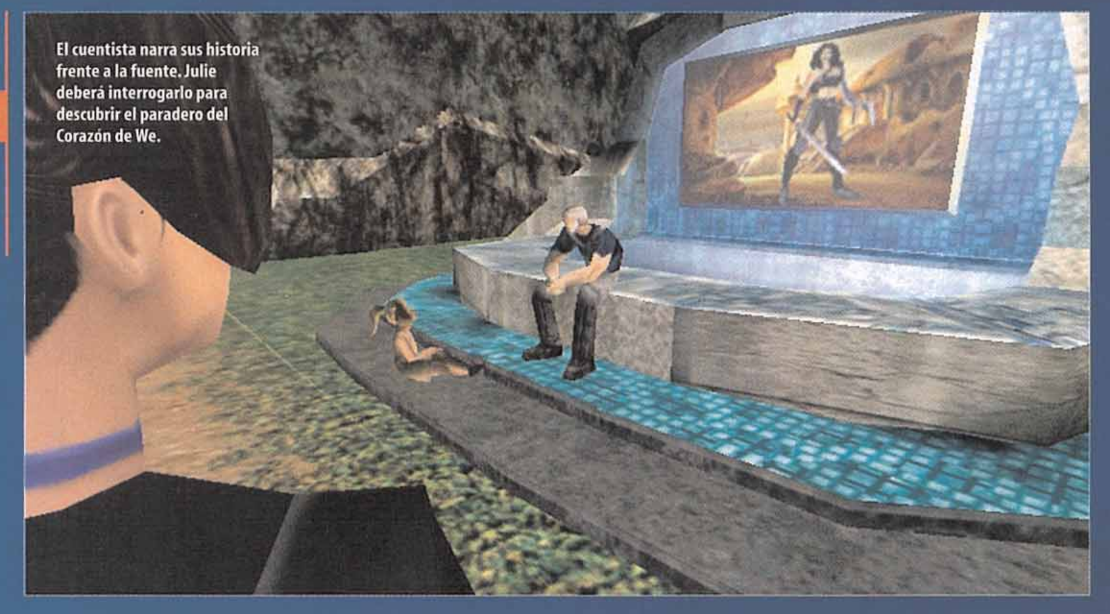
Podía utilizar los trozos de asteroides que caían del cielo como munición para su honda

LAS AFUERAS DE EDEN

Cerca de la torre, la heroína encontró algo de munición para el lanzallamas. También aprovechó la cascada para recuperar la mitad de su nivel de agua. Un poco más adelante, divisó a un hombre gritando en mitad de un puente. Por desgracia, un rayo de energía acabó con la estructura donde se aposentaba, lo que implicaba buscar otro camino para poder avanzar. A Julie no le quedó más remedio que tomar la senda conocida con el nombre de "La Curva del Hombre Muerto". Este lugar era muy peligroso. Debía cruzarlo lentamente, para no dar un mal paso. Con mucho temple, se pegó a la pared y avanzó despacio hasta un callejón sin salida. Por suerte, podía escalar las enredaderas cercanas para seguir avanzando. Un poco más arriba, no le quedó más remedio que dejarse caer para llegar a una abertura situada en un nivel inferior. Para desgracia suya, aquel paraje era el territorio de cría de un enorme pájaro que protegía fieramente su nido de cualquier intruso. La enorme ave volaba en círculos sobre Julie, para caer en picado sobre ella, hiriéndola gravemente con su afilado pico. Por suerte, a la heroína se le ocurrió dar un paso lateral apenas un segundo después de que el pájaro realizase el descenso, y así pudo esquivar sus acometidas. Cuando el bicho fallaba el golpe, se quedaba unos segundos clavado en el suelo, lo que le convertía en un blanco vulnerable para la espada o el hacha de Julie.

La heroína invirtió los siguientes minutos en escalar varias enredaderas y realizar algunos peligrosos saltos. También debía aprovecharse de las corrientes de aire ascendentes que se formaban en ciertos lugares. Podía descubrir su presencia cuando las hojas se elevaban ligeramente. En ese momento, si se introducía en su círculo de influencia, flotaba hacia arriba, hasta un nivel superior.

Al poco rato, Julie encontró un área abierta cuyo suelo hundido conducía hasta una enorme caverna defendida por varios grawlixs. Tuvo que esquivar una gran roca rodante cuyo impacto contra la pared abrió un nuevo camino. Pronto llegó hasta una abertura que requería escalar un par de salientes para poder continuar. Tras hacer frente a otro grawlix, subió por una cuerda, hasta unas pequeñas escaleras, camino de la ►


El cuentista narra sus historia frente a la fuente. Julie deberá interrogarlo para descubrir el paradero del Corazón de We.


La honda es el arma básica de Julie. Acepta varios tipos de munición, pero es difícil acertar al enemigo a la primera. También sirve para poder activar palancas a distancia.


Los grawlixs son enemigos peligrosos y hay que evitar sus cargas eléctricas naturales y atacarles con las armas más contundentes.


En cualquier rincón, puede haber un fruto curativo o una ampolla de agua. Conviene explorar los escenarios a conciencia para poder obtener el mayor número de ventajas.

salida de la cueva. Una corriente ascendente y un largo camino de bajada era lo único que le separaba de la siguiente área. Ya podía oler los vapores densos y profundos del pantano....

LOS ACANTILADOS

El paisaje que se revelaba ante sus ojos no podía ser más desalentador. Apenas necesitó avanzar unos metros para encontrar un nuevo enemigo: unas enormes garras que se agitaban cuando detectaban la presencia de un ser vivo. Julie podía esquivarlas si aprendía su patrón de movimiento y se movía con rapidez, pero había una forma más sencilla de superar el obstáculo: escaló por una enredadera cercana a la primera garra, y fue saltando varios bordes para sortear con más facilidad las enormes zarpas. Pronto comprobó cómo el terreno descendía, así que no le quedó más remedio que arrastrarse por un agujero en cuya base reposaba un pequeño lago, que amortiguó la caída. El lugar le resultaba familiar; no había estado antes, pero olía igual de mal que en el nido de la avispa gigante que había hallado, horas antes, en el establo de creepers. En efecto, un enorme vymish agitaba frenéticamente sus patas, dispuesto a adelantar su comida diaria. Julie no tuvo demasiadas dificultades para acabar con ella, pues podía girar fácilmente alrededor y situarse a su espalda, donde no recibía ningún daño. Una vez vencida la amenaza, F.A.K.K. 2 escaló varios salientes hasta llegar a la salida del nido. Se dejó caer en un pozo de agua y encontró otros dos pájaros gigantes que abatió esquivándolos cuando hacían el picado. El escudo también podía servir para detener su embestida y dejarlos atontados durante unos segundos. Minutos después, halló varias plataformas a los que sólo podía llegar si realizaba un salto en carrera, justo en el borde, y se agarraba con sus manos al saliente contrario. Un nuevo pasaje protegido por varias garras certificaba que se hallaba en el camino correcto. Esquivó como pudo la primera de ellas y buscó una cuerda que descendía hasta otra sala con más garras. Balanceó hábilmente la cuerda hasta aterrizar en un charco cercano, habitado por un par de grawlixs. Por suerte, se aprovechó de la garra cercana para acabar fácilmente con ellos.

Ya sólo tuvo que escalar algunos salientes, y alcanzar un pequeño puente. Allí descubrió las primeras plantas carnívoras gigantes, llamadas Sucknblaugh. Aunque eran muy peligrosas, Julie podía aprovechar su voracidad para atraer a los enemigos hacia ellas, y esperar a que la planta los devorase.

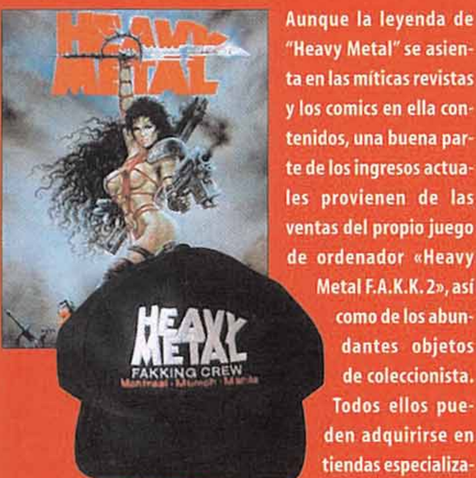
El cruce del puente se convirtió en una nueva trampa: una enorme roca apareció de la nada y se abalanzó sobre la heroína, por lo que tuvo que atravesarlo a la carrera antes de que quedase destruido. Para terminar de complicar las cosas, el Segador de Almas volvió a hacer acto de aparición, pero esta vez Julie se encontraba preparada, así que sacó un arma de fuego –la espada o el lanzallamas, por ejemplo–, y lo derrotó en un épico combate. Como recompensa, obtuvo el "chupa almas", una potente arma que absorbía el agua de los enemigos, convirtiéndolos en un amasijo de carne seca. Finalmente, utilizó la honda para destruir el meteorito que bloqueaba la cascada, y así liberó el pasaje que se adentraba en una vereda fangosa y desagradable.

LOS PANTANOS DE MOOAGLY

Después de combatir durante horas con los más terribles monstruos, Julie se sorprendió al encontrar, en la entrada de la ciénaga, a una enorme criatura llamada Obadia, que resultó ser bastante amigable. El pobre bicho tenía un escudo clavado en el pie, y no podía andar, así que Julie se lo sacó, y obtuvo transporte gratis hacia el otro extremo del pantano.

El brumoso paisaje estaba poblado con nuevas y peligrosas criaturas, como las plantas Gassyerass, que reventaban cuando detectaban un intruso, extendiendo una nube tóxica a su alrededor, o los creepers oscuros, una versión siniestra de las apacibles vacas a las que Julie había ayudado en Eden. Los creepers oscuros lanzaban ácido para paralizar a sus enemigos, y tenían la habilidad de camuflarse entre las rocas y la vegetación frondosa del pantano, lo que les convertía en enemigos formidables. Tras despedirse de Obadia, la heroína se adentró en el interior de un árbol hueco, y subió ligeramente hasta encontrar la espectacular espada motosierra. A continuación,

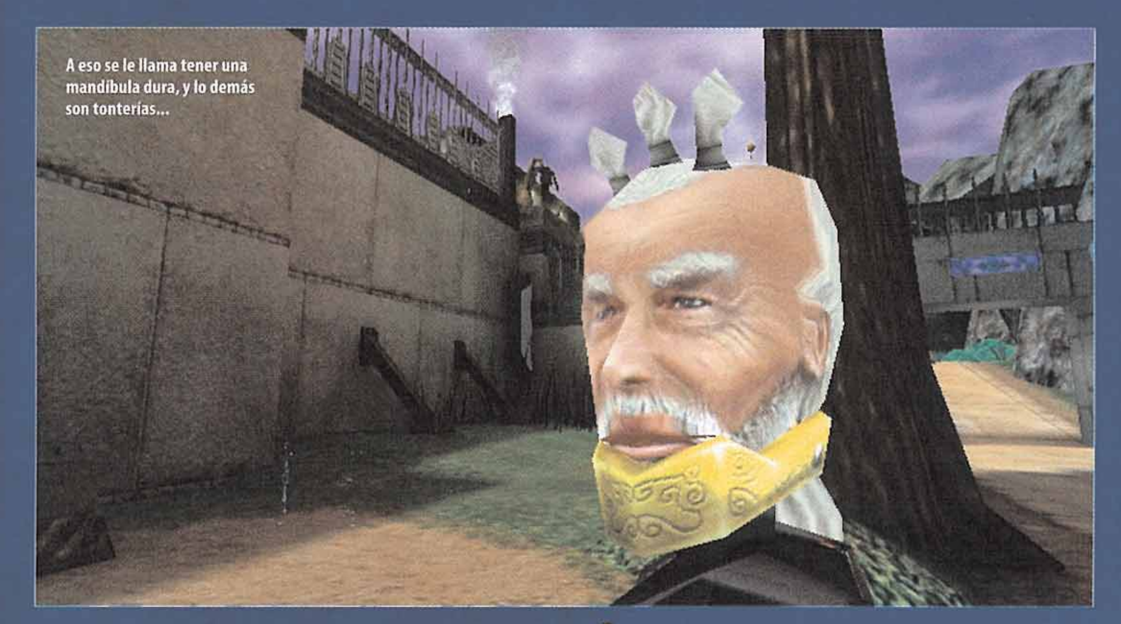
EL "MERCHANDISING"



Aunque la leyenda de "Heavy Metal" se asienta en las míticas revistas y los comics en ella contenidos, una buena parte de los ingresos actuales provienen de las ventas del propio juego de ordenador «Heavy Metal F.A.K.K. 2», así como de los abundantes objetos de coleccionista. Todos ellos pueden adquirirse en tiendas especializadas, o directamente en la página web oficial: www.heavy-metal.net

La cantidad de productos es impresionante. Por un lado, destacan los típicos objetos relacionados con este tipo de material, como los números atrasados de las revistas, gorras, tazas, camisetas, posters, o figuras de plástico de los personajes más carismáticos. Las joyas de la colección son los impresionantes libros de ilustraciones, entre los que destacan aquellos que fueron realizados por dibujantes muy conocidos en nuestro país, como Luis Royo, Frazetta o Azpiri, autor de una buena parte de las carátulas de los juegos para los ordenadores de 8 bit, a través de compañías míticas como Dinamic, Topo u Opera Soft.

Otros objetos de coleccionista mucho más extravagantes son las reproducciones, a tamaño real, de los cuchillos y espadas que portan los protagonistas de los comics, aunque su producción es muy limitada.


A eso se le llama tener una mandíbula dura, y lo demás son tonterías...


Durante los combates, hay que tener cuidado con los destellos y demás efectos especiales de las distintas armas, pues ocultan a los enemigos y dificultan la puntería de la protagonista.


La ballesta es un arma potente. Otto enseñará a Julie cómo manejarla, y le será de utilidad en el pantano.

Al lado de una roca verdosa, encontró un gran montón de estiércol. Haciendo caso a las indicaciones de Agnus, colocó el explosivo, y así pudo despejar el camino

avanzó hacia el este, hacia un tronco que no dudó en empujar para formar una rudimentaria pasarela, ideal para alcanzar la isla cercana. Una curiosa escena llamó su atención: un shgliek se introdujo en una charca de zumo de Sucknblaugh, y así evitó ser devorado por la planta. Julie decidió probar suerte: se impregnó de zumo y dejó que la planta la devorase. Ésta la escupió con gran fuerza hasta una plataforma cercana. Repitió la operación con otra planta, para llegar a un enorme árbol. Descendió por sus raíces y recorrió un campo florido plagado de pájaros de fuego. Por suerte, podía detener sus embestidas con el escudo. La posterior explosión acababa rápidamente con su vida, tras dos o tres choques.
En la bifurcación cercana a las flores, Julie tomó el camino del este, hasta una gran explanada. Allí fue atacada por una horda de Máscaras Felices, horribles bestias que ocultaban su agonía tras la careta de un bufón. Venían acompañadas de un vymish gigante y sus correspondientes acólitos, pero Julie ya había alcanzado la plenitud de forma, y el arsenal recopilado a lo largo de su aventura era lo suficientemente potente como para enfrentarse a la amenaza con garantías de éxito.

LA CIÉNAGA OSCURA

En lo más profundo del pantano de Mooagly, las temibles plantas gassyerass dominaban el territorio. Los creepers oscuros también eran abundantes, por lo que Julie debía avanzar con cuidado. Aunque era fácil perderse en aquel lugar siniestro, Julie intentó avanzar hacia el oeste, hasta que descubrió una serie de islotes apartados que dejó atrás para encontrar un enigmático rostro clavado en el suelo, los restos de una hermosa estatua. Se introdujo por su boca, que resultó ser un misterioso ascensor. En el interior de la estructura accionó un pulsador; éste abrió una puerta cercana, así como otra en un árbol del pantano. Por desgracia, detrás de la primera apareció un creeper oscuro, que la heroína no tardó en despachar. Después giró la manivela cercana, sin soltarla, hasta que el elevador llegó al fondo, y se subió encima cuando éste emprendió la trayectoria ascendente. De vuelta a la ciénaga, Julie utilizó las flores para impulsarse fuera del alcance de la planta sucknblaugh, y llegar hasta el zumo de la misma. Una vez impregnada del horrible hedor, se dejó devorar por la planta, para ser escupida hasta los salientes elevados de donde había venido, camino del pantano oscuro. Ahora debía encontrar el árbol cuya entrada había abierto en el interior de la estatua. Por suerte, estaba cerca del lugar de partida, un poco hacia el este. Ya en el interior del mismo, apretó otro botón, para subir hasta la cima, y rebuscó en la parte de atrás, donde encontró algo de munición, un uzi, y nuevas ropas con las que reponer su maltrecho vestuario. Un pulsador cercano le permitió formar un puente artificial con un tronco, en otro lugar del pantano. La heroína regresó al interior del árbol, y corrió a buscar la nueva salida. Se encontraba cerca de los islotes que Julie había superado para llegar hasta la estatua caída. Sin pensárselo dos veces, cruzó el tronco, esquivó más plantas carnívoras, y se deshizo de un par de creepers oscuros que osaron cruzarse en su camino.
No tardó mucho tiempo en encontrar una enorme sucknblaugh que bloqueaba el paso. No había forma de esquivarla, ni tampoco se divisaba ningún charco de zumo de sucknblaugh que Julie pudiese utilizar para ser repelida por el engendro vegetal. Por suerte, un tronco y un inocente shgliek que paseaba tranquilamente por la zona, le dieron la solución: haciendo gala de su extraordinaria puntería, Julie le arreó una pedrada al tronco con su honda; su caída hizo perder el equilibrio al shgliek, con tal mala fortuna –para él– que terminó en la boca de la planta carnívora. Aprovechando la distracción, Julie pasó a su lado y continuó por el camino recién despejado. Enseguida halló una dificultad semejante a la anterior, aunque más complicada: una nueva planta sucknblaugh le cortaba el paso, sólo que ahora estaba rodeada de enormes garras que hacían más difícil el movimiento. ¿Cómo superaría este nuevo obstáculo? La respuesta la halló observando alrededor: se subió a un saliente cercano a una de las garras, y atontó a un shgliek con su honda. Lo agarró por el cuello y lo lanzó al nivel inferior. De nuevo abajo, volvió a atontarlo con otra pedrada, lo recogió del suelo, y se lo lanzó a la planta carnívora. Sólo disponía de unos segundos para pasar a su lado, así que superó al monstruo a la carrera, y arribó a un nuevo paraje. El señor del pantano no debía estar muy lejos...

LAS RUNAS TIKI

Julie, alias F.A.K.K. 2, había sobrevivido durante unas cuantas horas a los peligros del pantano. Pero, a medida que se adentraba más y más en las brumosas nieblas de lo desconocido, las trampas y las especies más peligrosas aumentaban por doquier. Tuvo la oportunidad de corroborar este presentimiento apenas cinco o seis metros después de irrumpir en la nueva región. Desde algún lugar desconocido del cielo invisible por la niebla, varias mazas gigantes cubiertas de pinchos cayeron al suelo. A punto estuvieron de aplastar a la heroína pero, por suerte, había avanzado lentamente desde el principio, y así la trampa se activó antes de que se encontrase debajo de ella. Su fuerza de caída fue tan grande, que había abierto un boquete en el suelo. Julie se introdujo en el cráter, sorteó las púas, y escaló la cuerda del otro lado. No se olvidó de subir hasta arriba del todo, pues así pudo apropiarse de una runa Tiki, en un saliente cercano. Después descendió por la cuerda y continuó por el paraje abierto. Avanzó todo recto hasta un árbol que cobijaba la segunda runa Tiki, protegida por varios creepers oscuros y plantas lymphorns. La runa estaba cerca de una raíz que se retorcía en espiral, junto a unas barras por las que Julie no dudó en colgarse para continuar su camino. Enseguida se encontró en el tejado de la casa del embarcadero. Se coló en su interior y empujó una palanca que abrió una trampilla: allí dentro encontró un trozo de armadura. Al instante, unos sospechosos y atronadores pasos que provenían del exterior llamaron su atención: algo muy grande acababa de pasar por allí, y había movido el tronco que había junto a la casa. Por precaución, Julie decidió volver sobre sus pasos, hasta el árbol con la raíz en espiral, donde había recogido la segunda runa. Desde el saliente cercano, saltó al tronco recién desplazado, y así pudo alcanzar la tercera runa Tiki. Su forma le resultaba familiar, pues había visto algo parecido en las estatuas del pantano, así que salió del agua y saltó a los salientes donde estaban los grandes rostros. A continuación, colocó una runa en cada uno de ellos. Así obtuvo el Cuerno de la Conjuración. Este artefacto mágico tenía la habilidad de escupir peligrosos vymishs que combatían al lado de Julie, lo que podría ser de gran ayuda para derrotar a varios enemigos al mismo tiempo. Por último, regresó al embarcadero donde había recogido la armadura, y montó en la balsa. El paseo terminó frente a los dominios del peligroso Shkynerpad, la bestia más aterradora que habitaba en los pantanos de Mooagly. Varios tallos exteriores protegían la cabeza del monstruo; Julie tuvo que cortar o hacer explosionar los largos brazos, para abrirse camino a través de la maraña de ramificaciones, hasta el cuerpo ►


La heroína explora la colonia principal de Eden. Tras largos años de peregrinación, su pueblo ha alcanzado la tranquilidad y prosperidad necesaria para expandirse.

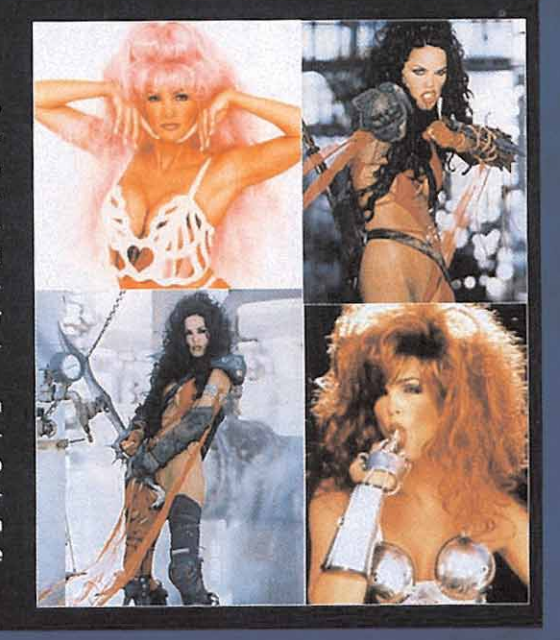

Las plantas Lympthorns escupen espinas de ácido, resulta imprescindible utilizar el escudo para acercarse a ellas.


Algunos decorados del Templo de We son realmente tétricos, como esas calaveras que no pueden presagiar nada bueno...

Para liberar el planeta, necesitaba encontrar a Gruff y recuperar el Corazón de We

DE CARNE Y HUESO

En condiciones normales, cuando una heroína del cómic, el cine o los videojuegos se gana el privilegio de obtener su correspondiente réplica en el mundo real, casi siempre en forma de una despampanante modelo o actriz de buen ver, se debe a la enorme popularidad alcanzada en el mundo virtual. En el caso de Julie, la protagonista del juego y de la película de animación del mismo nombre, «Heavy F.A.A.K 2», ha sido al revés: la actriz de cine erótico y series B, Julie Strain, sirvió de inspiración al creador del film, Kevin Eastman, para concebir a la protagonista femenina, a la que incluso donó el nombre.
Julie Strain es una actriz muy popular en América. Galardonada con el "cuestionable" título de Conejita del Año 1993 por la revista Penthouse, ha participado en más de 90 películas eróticas o de bajo presupuesto, como "Hechicera", "El Día del Guerrero", "Víctima del Deseo", "Sangre y Agua", "Conexión Dallas", "El Día de San Patricio" o "Deseo Virtual". Curiosamente, también fue doble de Geena Davis en la película "Thelma and Louise".



de la bestia. Entonces disparó sus armas más potentes a lo que parecía ser el ojo de la criatura, al mismo tiempo que esquivaba sus acometidas realizando hábiles pasos laterales. Al cabo de unos minutos de intensa lucha, la criatura del pantano cayó abatida a sus pies.

EL ENCUENTRO CON GRUFF

La zona más peligrosa de los pantanos había quedado atrás, y Julie ya podía sumergirse en el agua sin peligro de contaminarse o ser capturada por algún monstruo de especie desconocida. Así lo hizo: tras recuperar su energía recolectando algunos objetos comestibles que crecían alrededor, se introdujo en el rió y nadó a favor de la corriente. Al cabo de unos metros, le llamó la atención una pequeña cámara que se abría en la parte derecha. Eliminó a la planta lympthorn que allí había, y recogió todas las hierbas curativas. Regresó a la corriente, se deshizo de otro creeper oscuro, y divisó un nuevo saliente que llevaba a una nueva runa Tiki. Río abajo, halló la estatua donde debía colocar la runa. Esta acción abrió un nuevo pasaje a través del río. Repitió el proceso otras dos veces, registrando todos los salientes y alcobas, lo que dio lugar a la localización de sendas runas, que Julie colocó en las correspondientes cabezas. Así fue como consiguió llegar a una cascada. En lugar de sumergirse en ella, la heroína salió del agua, hacia la orilla, y remontó la cuesta lateral. Pronto apareció en una apacible playa, morada de una manada de creepers oscuros. Pero Julie apenas tuvo tiempo de desenfundar sus armas: un misterioso personajillo, de aspecto desvalido, desintegró a los indefensos monstruos. Era Gruff, el antiguo guardián de los pantanos, conocedor de los secretos del Corazón de We, el talismán necesario para derrotar a Gith. Estaba dispuesto a ayudar a F.A.K.K. 2, si demostraba su valía ante los dioses.

EL VIENTO DEL ESPÍRITU

Julie necesitaba localizar la entrada al Templo del Viento para encontrar el Corazón de We. Nada más entrar en el panteón circular, fue atacada por varios pájaros de fuego, pero pudo esquivarlos con habilidad, para registrar concienzudamente el cementerio. Encontró una espada eléctrica en un pedestal, numerosos ítems valiosos, como ampollas de agua de Eden, y munición, y un trozo de armadura. La puerta de entrada al templo era la que tenía los dos rostros refulgentes de energía verdosa. Un portal de teletransporte la sumergió en lo más profundo del templo. El recibimiento no pudo ser más acogedor: un par de creepers oscuros se dispusieron a darle la bienvenida, pero Julie no estaba por la labor de comportarse como una invitada educada, así que los partió por la mitad con su recién adquirida espada eléctrica. Al acabar con los monstruos, una estatua se desplazó de su lugar de descanso, abriendo un nuevo pasadizo. Julie decidió explorar el pasaje situado a la izquierda de la estatua, para recuperar algunos objetos valiosos, y después se introdujo por el mencionado hueco recién descubierto. Desde un saliente cercano, fue saltando de plataforma en plataforma, hasta llegar al borde de un precipicio. Fue una tarea muy complicada, pues tuvo que realizar varios saltos a la carrera con una precisión milimétrica, para no caerse al vacío. Finalmente, arribó hasta dos templos de semejante construcción, aunque sólo uno de ellos, el más alejado, permitía el acceso. Ya en el interior del edificio, Julie analizó la situación: un enorme agujero protegía el camino que llevaba hasta dos puertas de apariencia misteriosa. Por suerte, la heroína tenía espacio suficiente para realizar un salto en carrera y superar el mencionado pozo, aunque esta acción no servía de mucho, pues las puertas estaban cerradas; debía encontrar otra forma de acceder al interior de las estancias.
Se fijó en los rostros que había en la pared. A su lado, a ambos lados de la escalera, refulgían un par de bloques brillantes que podía desplazar. Movió el que estaba más a la derecha, se agarró al saliente, y saltó hasta el bloque. Desde allí pudo acceder a un pasaje superior, camino de un agujero por el que podía introducirse en una de las mencionadas estancias cerradas. Aquí encontró un extraño acertijo, que involucraba tres válvulas y sus correspondientes ruedas giratorias. El truco consistía en girar las válvulas de manera que las ruedas quedasen alineadas y permitiesen el paso al mecanismo que hacía de cerrojo. Para ello, Julie comenzó alineando la válvula situada más a la derecha, y continuó con la del centro y la de más a la izquierda. Como resultado de la activación del dispositivo, uno de los rostros del templo comenzó a soltar un chorro de aire por la boca. Ya sólo quedaba activar la segunda estatua. Sin perder ni un segundo, regresó a la escalera de la estancia principal, desplazó el bloque del lado opuesto, se agarró al saliente cercano, y saltó encima del bloque. Desde allí pudo alcanzar el pasadizo superior que llevaba a un nuevo agujero, al interior de la segunda sala cerrada. Un nuevo acertijo espera-



¡Julie ha encontrado la Espada de Fuego! Ahora ya no habrá enemigo que se le resista... Salvo los pájaros gigantes...



El lanzallamas es una de las armas más espectaculares, aunque sólo sea por ver como los enemigos huyen despavoridos.

CON VOCACIÓN CINEMATOGRÁFICA







De forma paralela a la publicación de la mítica revista, los dueños de "Heavy Metal" han mantenido continuos coqueteos con el cine, que han dado lugar a dos películas de animación, basadas en los comics cortos provenientes del papel.

La primera de ellas, "Heavy Metal: The Movie" se estrenó el 7 de julio de 1981, en más de 600 cines de Norteamérica. Durante más de once meses, 1 000 animadores coordinados por el director Gerald Potterton, tomaron algunas de las líneas argumentales más carismáticas, como "Den", "El capitán Stern" o "So Beautiful, So Dangerous", y las fundieron en varias historias breves cuyo nexo de unión era una misteriosa bola verde, que daba lugar a una serie de aventuras en el pasado, el futuro y el Más Allá.

El film, cuya banda sonora corrió a cargo de grupos ya míticos, como Black Sabbath, Devo, Sammy Hagar o Nazareth, fue un notable éxito en el momento de su lanzamiento, con más de 20 millones de dólares de la época recaudados, y más de 2 millones de copias vendidas en 1996, fecha de su comercialización en video. Hace apenas unos meses se ha reeditado en nuestro país, en versiones VHS y DVD.

En 1993, el nuevo dueño de la revista, Kevin Eastman, se propuso crear una nueva película. Su idea era diseñar un film que combinase la desesperación de "El Guerrero de la Carretera", la intensidad de "Aliens", los efectos visuales de "Blade Runner", y la magnitud de "Zan". Para ello, mezcló los argumentos de la novela gráfica "Melting Pot" y de la serie propia "F.A.K.K. 2". Pero existía un problema: necesitaba una heroína de marcada personalidad, y no conseguía concebir ninguna. La inspiración llegó cuando conoció a Julie Strain, una actriz especializada en películas eróticas que después se convirtió en su mujer. Ella se encargó, no solo de poner la voz a la protagonista, sino de dotarla de nombre y aspecto, pues los animadores capturaron los movimientos de Julie, para obtener una recreación virtual que se empleó en la película y, posteriormente, en el juego.

Las compañías de animación Cinegroupe y Helkon Media recrearon un impactante universo paralelo que mezcla gráficos generador por ordenador y animación clásica, al estilo de "Titán A.E", acompañado de una banda sonora de lo más cañera, compuesta por grupos de rock y pop del renombre de Monster Magnet, Insane Clown Possie, System of a Down, Billy Idol, Pantera y Coal Chamber.

El argumento narra la épica búsqueda de la heroína Julie, que debe enfrentarse a una peligrosa raza extraterrestre para liberar a su hermana y, por añadidura, a su planeta. Así se estrenó, el pasado año, "Heavy Metal F.A.K.K 2", también conocida en algunos países con el nombre de "Heavy Metal 2000".

Pese a tratarse de un film de animación de gran calidad técnica, ha recibido numerosas críticas negativas por parte de los fans más acérrimos de la revista, pues lo acusan de romper con el espíritu de "Heavy Metal", y de poseer abundantes lagunas narrativas, al intentar condensar numerosas tramas en tan sólo 88 minutos de metraje. Actualmente puede adquirirse en formato DVD Zona 1, aunque se espera que su lanzamiento en video y DVD Zona 2 sea inminente. Pese a que el juego «Heavy Metal F.A.K.K 2» tiene el mismo nombre que el film de animación, en realidad arranca varios años después de la película, cuando la hermana de Julie ya ha sido rescatada, y se disponen a iniciar una nueva vida en el planeta Eden. Lástima que el malvado Gith tenga otros planes...

ba. En esta ocasión, se trataba de pulsar tres botones cuando el rayo de electricidad no pasase sobre ellos. La heroína se aprendió el patrón de movimiento de la descarga eléctrica, y pulsó los mencionados botones: el segundo rostro petrificado comenzó a soplar con todas sus fuerzas, uniendo su aliento al de su hermano. Al mismo tiempo, el Cristal de Viento emergió de la estatua situada al otro lado del templo. Julie llegó hasta ella, sorteando el agujero y las ráfagas de aire que emitían los rostros de la escalera, y recuperó el Cristal. Finalmente, salió del templo y se introdujo en el edificio opuesto, camino del Panteón de We. Allí buscó la entrada que llevaba al santuario azul. El reto del Agua esperaba ansioso su entrada en escena.

EL AGUA DE LA PUREZA

Nada más entrar en el santuario, Julie se dirigió al oeste, recogió la munición que surgió a su paso, y se introdujo en el teletransportador. Después saltó a la plataforma central, y se enfrentó a los segadores de almas y fantasmas que estorbaban sus movimientos. A ambos lados del pasaje, llamaron su atención dos extrañas manivelas. No tenía mucho tiempo para pensar sobre su posible utilidad, pues el suelo se iba derrumbando a sus pies, así que se encaminó a la manivela de la izquierda y la giró hasta que la plataforma cercana alcanzó su máxima altura. Repitió el proceso con la otra manivela, pero esta vez se aseguró de que la plataforma móvil estaba en su posición más baja. Esta acción abrió el acceso a un elevador conectado con una nueva plataforma defendida por uno de los soldados de Gith. Lo abatió con sus armas más contundentes, y se introdujo en otro teletransporte. Abrió la puerta pulsando un botón; a continuación, se columpió sobre una cuerda y descendió al nivel inferior. Allí bajó por una pequeña cuesta empinada, y penetró por la puerta situada a la derecha. Tres enigmáticos pulsadores bloqueaban su camino. Al activarlos, una enorme mole giratoria comenzó a recorrer las estancias contiguas. Julie regresó al exterior y caminó hacia el pasadizo liberado por la gran rueda, cuidando de no ser aplastada por la misma. Avanzó sin pausa, deteniéndose únicamente en las alcobas donde había objetos valiosos, hasta que encontró una nueva cuerda, gracias a la cual pudo llegar al nivel inferior.

Lord Tyler había tomado la forma de un enorme monstruo de cuerpo atlético cual bárbaro hiperdesarrollado, y cabeza de carnero

Acabó con las máscaras felices y los grawlixs que allí había, y pulsó otros cuatro botones estratégicamente colocados. Así consiguió abrir una nueva puerta, hacia un teletransporte. Se acercó a él con cuidado, pues estaba protegido por una garra que surgía de la nada en el momento más inoportuno, y se dirigió a la estatua cercana al estanque del principio del templo. Colocó el Cristal de Viento en el estatua, recogió el nuevo objeto surgido de la misma, y siguió a los dos extraños moradores del templo hasta un teletransporte que llevaba de nuevo al Panteón de We.

EL SANTUARIO DE SANGRE

Algo cansada tras varias horas de intensa lucha, Julie cruzó el portal conectado al tercer templo. Para bien o para mal, el final estaba muy cerca, así que no podía desfallecer en el último momento. Esquivó las trampas de la entrada, incluyendo algunos pájaros de fuego, a los que hizo frente con un escudo, y se dirigió a la parte principal del santuario. Allí se erigía una estatua rodeada por peligrosas plataformas circulares. También divisó algunas de las hadas que había liberado en el Templo del Agua. Revoloteando a su alrededor, la fueron guiando por las plataformas que se extendían frente a ella. Julie sólo debía saltar a aquellas marcadas por las criaturas mágicas, pues las otras se derrumbaban bajo su peso y conducían a una muerte segura. Mientras avanzaba, no se olvidó de activas los pulsadores que facilitaban el acceso a la estatua. Colocó el artilugio que había recogido en el Templo del agua en la ranura correspondiente, y tomó el teletransporte de vuelta al Panteón de We. Ya sólo quedaba un portal por explorar.

EL PUENTE DE LA RAZÓN

El nuevo santuario había recibido su nombre por una sensata razón: un puente mágico se extendía en el pasaje central del templo. A ambos lados, dos caminos llevaban hasta un buen puñado de munición, ampollas de agua y demás ítems valiosos, pero el destino de Julie y, por añadidura, del planeta Eden, pasaba por superar el puente. Éste presentaba la particularidad de que desaparecía cuando la heroína intentaba cruzarlo, y volvía a aparecer a los pocos segundos. Rápidamente, halló la solución: el truco estaba en calcular el tiempo de desaparición del puente para saltar al vacío un par de segundos antes de que éste se extendiese, de manera que Julie aterrizara en el mismo justo en el momento en el que el puente adoptaba su posición normal. Así dispuso del tiempo suficiente para correr


Cuando su energía se reduce, Lord Tyler extrae unas ampollas de agua de Eden de su cinturón, y se regenera. ¡Julie, ha llegado la hora de utilizar el chupa-almas!

hacia el otro extremo. Al otro lado de la pasarela, cruzó la puerta, se deshizo de un par de segadores de almas, y se situó sobre la plataforma que disponía de una válvula. Esta abría un muro con un nuevo pasadizo conducido por unas enormes escaleras. La confrontación final esperaba unos metros más allá.

LA TUMBA DE WE

Julie arribó al núcleo del complejo tumulario. El ominoso templo de paredes negras y estructura cilíndrica mostraba, en su zona central, el secreto mejor guardado: el Corazón de We, que salvaría a su pueblo de la tiranía de Gith. Pero la heroína había llegado tarde: cuatro flesh blinders se introdujeron en el Corazón, y mutaron en la más horrible pesadilla que F.A.K.K. 2 pudiese imaginar: ¡su archienemigo Lord Tyler! ¡Así que él estaba detrás de todo aquello! El malvado aspirante a Dios ya había raptado a su hermana años atrás, y había estado a punto de acabar con su pueblo. Era el momento de ajustar cuentas...
Lord Tyler había tomado la forma de un enorme monstruo de cuerpo atlético cual bárbaro hiperdesarrollado, y cabeza de carnero. La única posibilidad de supervivencia de Julie radicaba en moverse continuamente y descargar su artillería pesada sobre el pecho o la cabeza de Lord Tyler.
No sin grandes esfuerzos, la heroína consiguió mermar la energía del cuasi-dios lo suficiente como para que éste acabase con sus huesos en el suelo. En ese momento, el monstruo extraía una ampolla de agua de Eden de su cinturón y regeneraba su salud. Julie debía aprovechar esa oportunidad para equiparse con su arma chupa almas y absorber la reserva de agua de Lord Tyler. En caso contrario, la bestia era prácticamente invencible.
Cuando el monstruo agotó las reservas de agua, emprendió el vuelo hasta la parte superior del templo. Julie utilizó su armamento de largo alcance, como el lanzacohetes, y siguió acribillándolo hasta que Lord Tyler dejó caer su espada dorada. F.A.K.K. 2 se apropió de ella, y esperó a que el monstruo cayese rendido en el suelo. La Espada de la Justicia hendida sobre la cabeza de carnero hizo el resto...
Días después, los habitantes que aún quedaban con vida en Eden decidieron organizar una fiesta en honor de Julie. Había sido una dura prueba, pero todos parecían contentos. Su hermana Kerry podría cuidar, por fin, a su hijo, en un mundo de tranquilidad y bienestar. Pero, ¡un momento! ¿Dónde está Kerry? ¿Y qué es aquella nave que se eleva en lo alto de los tejados de Eden? ¡No, otra vez, no! ...

J.A.P.


¡Oh, no! ¡Kerry ha sido secuestrada y llevada a esa enorme nave! ¿Qué es lo que hará Julie ahora? La solución, en «Heavy Metal F.A.K.K. 3».

Punto de Mira

Heavy Metal F.A.K.K .2

- Compañía: **RITUAL ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PC**
- En Preparación: **DREAMCAST**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

CPU: Pentium II 300 · **RAM:** 64 MB · **HD:** 100 MB · **Tarjeta 3D:** Sí (con 8 MB compatible openGL). · **Multijugador:** No.





La exterminadora de dioses

¿Qué tienen en común el "Heavy Metal", los comics, una espada de luz, una actriz de cine erótico, y el creador de "Las Tortugas Ninja"? En realidad, es tan difícil de explicar que lo resumiremos diciendo que «Heavy Metal F.A.K.K. 2» aúna lo mejor del género de las aventuras y los arcades en 3D, con algunas propuestas originales.

Hay que reconocer que Ritual Entertainment, autores del controvertido «SiN», son unos chicos muy listos. Hábilmente, han sabido rodearse de valiosos aliados para resolver los puntos críticos de una aventura de acción en 3D: el motor gráfico y el argumento. Cuatro palabras bastan para describirlo: «Quake III» y «Heavy Metal». Por un lado, se han apoyado en una versión mejorada del "engine" más potente de Id, y han recreado un juego a su alrededor basado en el comic de culto para adultos más antiguo y popular de América. Con semejante pedigrí, es casi imposible realizar un mal trabajo...

EL PARAÍSO, EN PELIGRO

«Heavy Metal F.A.K.K. 2» está inspirado en la película de animación del mismo nombre. El juego tiene lugar treinta años después del film, pero los personajes son los mismos, pues han descubierto la Fuente de la Eterna Juventud. Por desgracia, un aspirante a dios llamado Gith está dispuesto a arrebatarles su don. Sólo Julie, una escultural guerrera, puede detenerlo. Julie está dotada de un sinfín de habilidades: puede correr, nadar, arrastrarse por el suelo, balancearse por cuerdas, escalar barras y paredes, colgarse de salientes, así como empujar y arrastrar objetos. Todas ellas son necesarias para superar los variados niveles, que tienen lugar en una ciudad, un pantano, y un impactante templo. Julie deberá hablar con distintos personajes para obtener algunas misiones, así como resolver pequeños puzzles de aplastante lógica. A pesar de estos toques aventureros, «Heavy Metal F.A.K.K. 2» es, mayoritariamente, un arcade 3D en tercera persona, pues los combates contra extrañas e interesantes criaturas son abundantes. Este es el punto más atractivo del juego, al incluir un modo de combate que añade una nueva dimensión a las batallas: Julie puede llevar un arma en cada mano. Esto no es nuevo, pero la gran variedad de armas, y la incompatibilidad entre alguna de ellas, añade un componente estratégico a las peleas. Existen más de 20 armas: espadas eléctricas o de fuego, escopetas, ametralladoras, escudos, hondas y explosivos. ¿Qué es mejor, un hacha a dos manos o una espada y un escudo? ¿Debería avanzar con una pistola y una ballesta, o me fío mas de los dos potentes uzis? Preguntas como éstas son comunes a lo largo del juego.

EFECTOS ESPECTACULARES

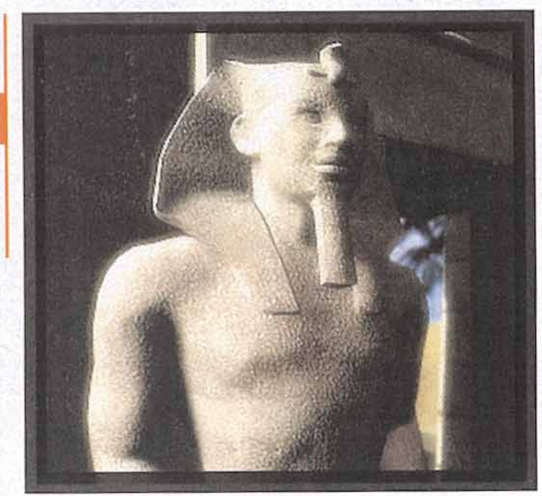
El motor de «Quake III» ha sido bien aprovechado. Los decorados interiores, las texturas de 32 bits, y las superficies curvas, unido a los impresionantes efectos de partículas, que se reflejan en los destellos de las espadas y pistolas, dotan al juego de una potencia visual impactante, que no produce merma en la velocidad del juego. Por desgracia, el "engine" muestra sus limitaciones en los escenarios exteriores, y algunos personajes no están detalladamente modelados.
A modo de resumen, "Heavy Metal F.A.K.K 2" es, en esencia, un buen juego, ensombrecido por su corta longitud, su desarrollo lineal, y la inexistencia de un modo multijugador. Los fans del mítico cómic tampoco quedarán colmados pues, aunque Julie va perdiendo la ropa a medida que avanza en su aventura, el toque erótico es nulo. Aún así, mientras dura, se convierte en una experiencia agradable, original y visualmente atractiva, que merece la pena jugarse.

J.A.P.

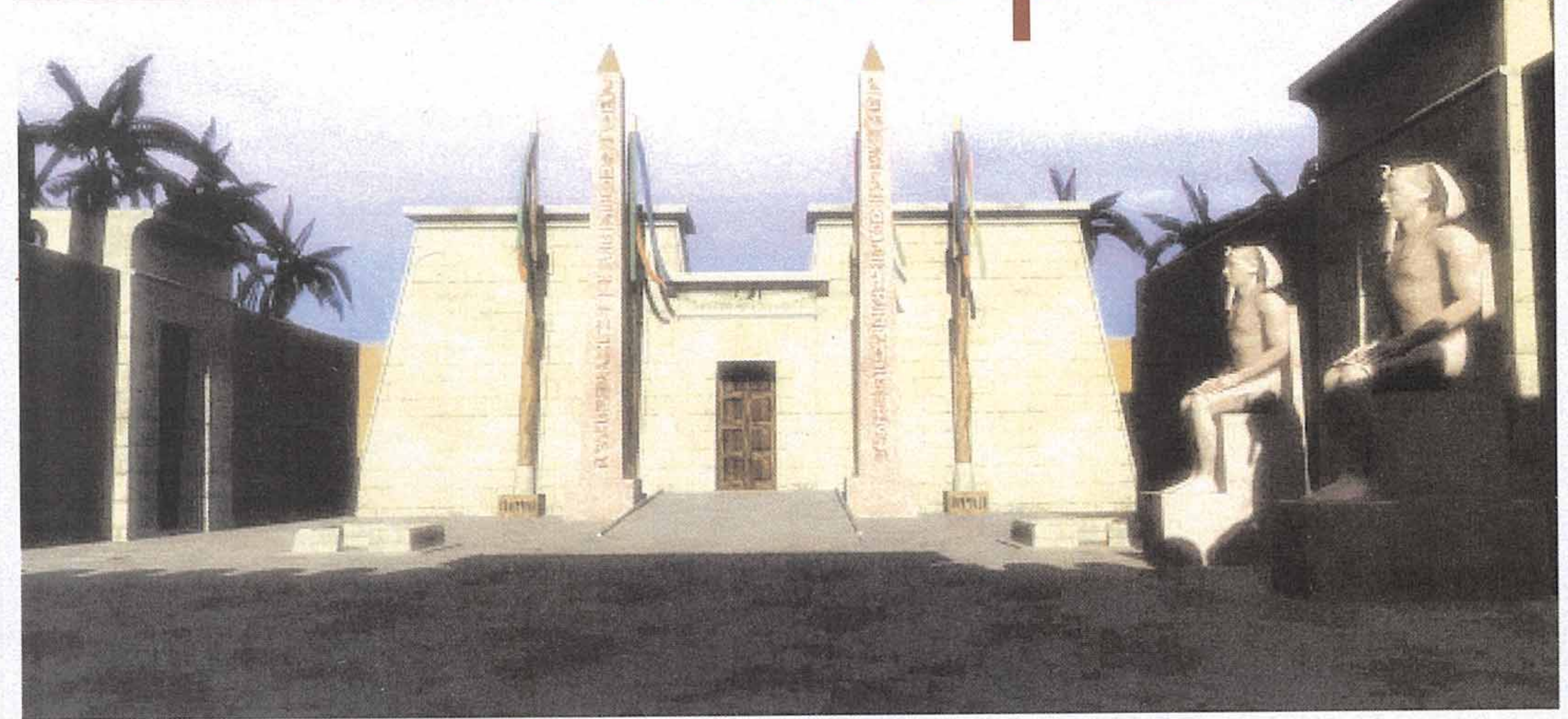
TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	85

El universo Heavy Metal dota al juego de elementos argumentales consistentes y originales. Los efectos de luces y partículas son impresionantes, aunque el modelado de los personajes es discreto. Algunos niveles basados en saltos pueden resultar tediosos. No existe modo multijugador. El uso de dos armas al mismo tiempo añade un atractivo componente estratégico.

puntuación total **80**



EGIPTO II
la profecía de Heliópolis



Por la gloria del faraón

A pesar de mi lejanía en la recóndita población de Bubastis, en la que actualmente vivo, nunca he dejado de pensar un solo instante en la ciudad donde nací y donde pasé mis mejores años hasta la pubertad. Me refiero a la majestuosa Heliópolis, un lugar que tuve que abandonar por diversos motivos que ahora no vienen al caso. Una urbe que parecía inmune a todo y a la que nada podía pasarle, hasta que un día un mensajero de la corte del Faraón, me sobrecogió con una desgarradora noticia.

Egipto, bajo el reinado de Amenofis III, jamás había sido tan próspero; es una época de paz, buenas cosechas y una afluencia constante de oro y salud. Heliópolis, cuyo nombre egipcio es "Iunu", la "Ciudad del pilar de Iun", conocida por los griegos como "la ciudad del sol", es una gran capital religiosa, inmejorablemente situada en un eje comercial vital para el intercambio con los países extranjeros. También es un centro del saber y las bibliotecas de sus templos contienen conocimientos sobre la mitología local que se centran en Ra y sus manifestaciones. Muchos egipcios y mercaderes extranjeros, incluyendo sirios y nubios, jóvenes sacerdotes y escribas vienen a Heliópolis a sacar provecho del clima de paz que reina en la urbe. Una ciudad de ensueño que poco se podía imaginar lo que le iba a deparar en un cercano futuro.

Un futuro que se ha convertido en presente y que ha traído consigo una gran epidemia que se ha desatado por todo el poblado, contagiando a unos cuantos habitantes. Los síntomas son muy extraños, llegando incluso a causar la muerte entre muchos hombres, mujeres, niños, especialmente en los ancianos, y se está extendiendo con mucha rapidez. La situación es crítica, hay que encontrar un pronto remedio, o si no Heliópolis se convertirá muy pronto en una ciudad fantasma. Un acontecimiento desastroso que, además de acabar con toda la población de la región, también podría acabar con el comercio exterior de Egipto al ser un importante puerto comercial con el mundo. El faraón y todo su séquito se han reunido urgentemente para determinar una solución, y esa solución pasa por encontrar una cura antes de que la enfermedad se extinga por todo el vecindario, contagiando a todos sus habitantes y al mismísimo faraón. Han acordado reunir a todos los mejores curanderos y especialmente a una sacerdotisa de quién el faraón guarda muy buenos recuerdos, pues cuentan que tuvo ciertos escarceos amorosos con ella en su juventud, para poner remedio a tan semejante mal. El faraón duda de que ésta quiera venir a una ciudad de la que no guarda buenos recuerdos. La joven en cuestión se llama Nefermaat, conocida entre su círculo como Tifet, una joven doctora de la ciudad de Bubastis, a la cual intentan convencer, enviándole un mensajero que le diga que su padre está gravemente enfermo por la epidemia y que este desea ver a su hija por última vez. Lo que en principio parecía ser un engaño ha resultado ser verdad, el padre de Tifet ha contraído la enfermedad y el panorama con el que se encuentra es desolador. Desde ese momento, la estancia de la sacerdotisa en Heliópolis se convertirá en una carrera contrarreloj, intentando encontrar el brote de la enfermedad y su cura.

HELIÓPOLIS, CIUDAD MODELO

Nuestra heroína se encuentra durmiendo plácidamente ajena a todo lo que se le avecina, en su sencilla casa de Bubastis. En su sueño, ve como un gato negro se acerca a la puerta de su



1 La conversación con este habitante nos desvelará los primeros puzzles del juego, y nos permitirá ir avanzando con éxito en nuestro cometido.

2 No parece que a estos egipcios les guste mucho el trabajo que llevan a cabo, el sol pega muy duro sobre sus castigadas espaldas.

3 Este anciano que vemos sentado con muy pocas ganas de juerga, es el padre adoptivo de Tifet, conocido entre los lugareños como "El Maestro Djehouty".

4 Uno de los primeros puzzles con los que nos encontraremos, para poner a prueba nuestras inquietas mentes, es el que nos da acceso a la Biblioteca.

5 Parece ser que a los antiguos egipcios no les gustaba mucho llenar sus viviendas de muebles y demás artículos decorativos como podéis ver en la imagen.

6 A la joven sacerdotisa no le hace mucha ilusión el mensaje que acaba de recibir de un mensajero de la corte del faraón.

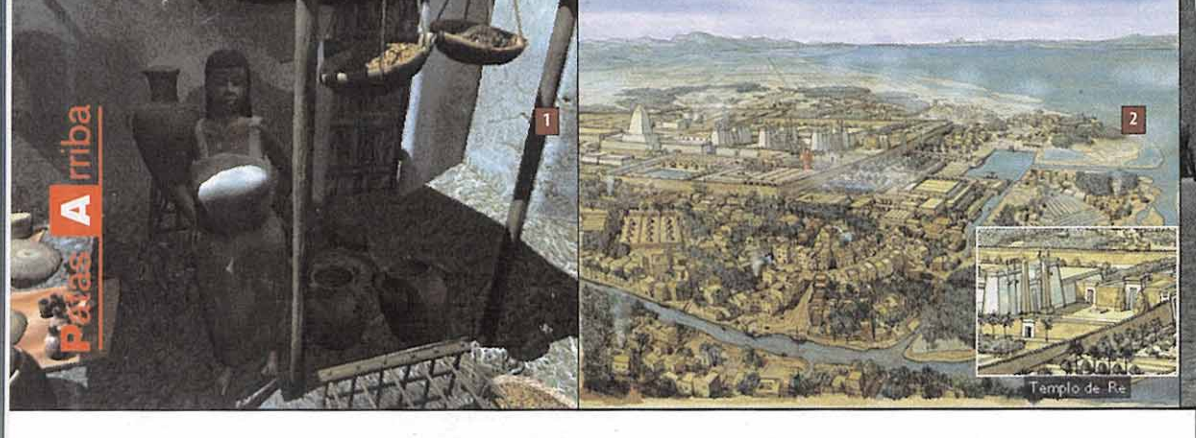
casa y la mira atentamente con unos amarillentos y penetrantes ojos. Gracias al felino, Tifet adivina que algo malo se le avecina. De repente unos golpes en la puerta la despiertan de su pesadilla, todavía medio dormida y recuperándose del repentino despertar, se dirige veloz a abrir la puerta. No parece sorprenderle lo que ve, un fornido mensajero de la corte del faraón le comunica un mensaje urgente: su padre adoptivo, Djehouty, que ejerce la medicina en Heliópolis la "Ciudad del Sol", está gravemente enfermo por una extraña enfermedad que está padeciendo media población. Ni corta ni perezosa, sin ni tan siquiera consultar al Dios Osiris, Tifet recoge el libro de curas que está encima de la mesa y un cuenco con pomada ocular, un líquido muy útil para evitar irritaciones en los ojos, producidas por las ventiscas de arena que tendrá que sufrir en su travesía por el desierto. Tras llegar a Heliópolis, Tifet encuentra un vecino de toda la vida cerca de un andamio, en que unos sufridos albañiles están trabajando duramente intentando reparar una pared ruinosa, y le recuerda donde está la casa de su progenitor y como encontrar el camino hasta el Templo de Re, pues la arquitectura del vecindario ha cambiado bastante desde la última vez que estuvo aquí. Tras escuchar atentamente al antiguo vecino, se encamina calle abajo hasta llegar a una vivienda marcada de amarillo, observando atentamente todo lo que sucede a su alrededor.

Entra presurosa en dicha casa con la puerta pintada de amarillo, atraviesa el patio, se mete en el recinto principal y se introduce, en la estancia más interior. A su izquierda está el pasadizo que conduce a las escaleras por las que asciende, casi sin aliento, hasta la terraza, donde hay una bonita vista de los tejados de Heliópolis, con sus grandes palmeras. Allí está el viejo padre adoptivo del que obtuvo toda la sabiduría que actualmente posee. Tras hablar con él, le examina y recopila los extraños síntomas: fiebre, dolor de tripa, visiones y extrañas alucinaciones. Tras volver a conversar con él, deciden que lo mejor es que Tifet visite el templo. Pero eso sí, examinando todos los rincones de la casa antes de irse: en la habitación principal se apodera de la maleta del doctor con sus lápices de junco, un saco de trigo y de un frasco de poción para dormir.

Tifet tendrá que encontrar el remedio de la enfermedad, especialmente para salvar a su padre

EL ENCUENTRO CON JEHOUTY

En el templo de Re nos encontramos con un sufrido adorador del Dios conocido por sus fieles seguidores y por otros ilustres escribas de la ciudad como Kephren. Está asentado estratégicamente para impedir el paso hasta la Casa de la Vida, donde está la Sagrada Biblioteca, un lugar de paredes impolutas destinado a la búsqueda de saberes ocultos y vetada su entrada a los meros mortales, y el Sagrado Patio de los Escribas, un colectivo que goza de gran carisma y respeto entre la población de Heliópolis. Tifet necesita entrar en ese lugar a toda costa, pero Kephren tiene instrucciones muy estrictas al respecto de no dejar pasar a nadie, a menos que sea un sacerdote, así que la joven sacerdotisa de momento no puede penetrar en los secretos arcanos. Tan sólo puede indicar a un negro cercano que no sabe dónde están los almacenes, para luego introducirse, a través de un portal custodiado por dos ciclópeas efigies, hasta el patio donde se halla la capilla de Sakhmet, luego un pequeño patio con un jeroglífico de grandes dimensiones y más allá, los almacenes de los sacerdotes. Uno de los almacenes está abierto y puede recoger una serie de ingredientes, pero la capacidad del inventario es algo escasa y de momento no le hacen falta. ¿Cómo demostrar a Kephren que Tifet es una sacerdotisa? Realizando la Prueba de Emparejamiento de Dioses y Obolos. En la que la propia Tifet nos echará una mano, explicando lo que hay que hacer, si es que estamos un rato sin hacer nada. Superada la prueba y traspasada la puerta, Tifet se encamina sin más hacia la biblioteca, custodiada por un escriba taciturno, bronceado y de abdominales recios. No la deja pasar pero le pide que le encuentre sus útiles de escritura, o sea, una especie de lápices. Tifet los encuentra más allá del pa- ►



tio al que se accede por la puerta de la izquierda, dentro de la Sala de los Escribas. Cuando la joven vuelve, toda ilusionada, con los útiles, el escriba le pide tinta. La sabia sacerdotisa la encuentra más o menos en el mismo sitio que los útiles, pero cuando regresa, el avergonzado escriba se ha largado a saber dónde y a hacer qué, y Tifet aprovecha para acceder dentro de la Sagrada Biblioteca, y siguiendo las indicaciones de su padre adoptivo, busca en los armarios de la izquierda, recogiendo papiros hasta hallar entre todos ellos una curiosa profecía en una tablilla. Cansada ya de estar en el Templo, nuestra heroína regresa a su hogar, hallando en su camino una familia afectada por la misma enfermedad que su padre, la del maestro Djehouty. Examina a la mujer para comprobar dicha tesis, y una vez corroborada, averigua que pagaron a su esposo su salario con trigo en lugar de sal... el trigo del Templo de Re. Ya llegando a su casa, tiene una nueva oportunidad de volver a conversar un poco con su vecino, y luego entra en su casa para mostrarle al viejo enfermo el papiro con la profecía. Él le dice que mejor que vaya a explicárselo al Gran Profeta, pues éste le desvelará el contenido del papiro y le explicará cosas muy fascinantes de las que podrá sacar bastante provecho.

UNA GRAVE EPIDEMIA

Tifet regresa al Templo, localiza a Kephren, y éste le dice que necesita una recomendación para poder impartir su sabiduría al lado del Gran Profeta. Así que regresamos a ver a Djehouty de nuevo y hablamos con él para que redacte la carta... pero necesita que le traigamos la maleta, la cual se encuentra ubicada en la planta baja de la casa, y un papiro en blanco; ambos objetos no se pueden recoger hasta que él los pide. Además también nos pedirá tinta, pero aún nos queda. Finalmente, nos da la carta de recomendación, y con ella Tifet convence al opulento aspirante a sacerdote Kephren, para que nos revele el paradero del Gran Profeta. Está en el patio de los almacenes, es decir, más allá de la capilla de Sakhmet, donde está el jeroglífico de grandes dimensiones y un árbol de descomunal. La bella Tifet habla con el orondo jefe del Templo. El Gran Profeta decide descargar la responsabilidad del duro trabajo de comprobación e investigación a Tifet, de modo que él se lleve la gloria, los parabienes y los incentivos, y si algo sale mal, las culpas se las lleve el pobre sacerdote de turno, Tifet, en este caso. Le encarga que investigue los Silos y que encuentre el informe de la cosecha que redactara Hetep, algo así como el Capataz Jefe. Le entrega un bonito brazalete para que le sirva de salvoconducto. Se accede a los Silos desde la plaza principal del Templo, a través de la gran puerta de madera a mano izquierda, según se entra. En su camino se interpondrá Kephren, pero mostrarle el brazalete servirá para que se aparte cortésmente, y para que ella entre en las instalaciones mientras él la vigila. Hay cuatro enormes silos, y muchas ratas muertas por el suelo. Cerca del tercer Silo, encuentra Tifet una tabla y una cuerda, que une para conseguir un objeto nuevo. Habla con un obrero que está atareado desinfectando el local, pues la epidemia está bastante avanzada y toda higiene es poca. Un sumario interrogatorio demuestra que Hetep vive en el mismo barrio que Djehouty, en una calle sin salida, y que fue sometido a una exitosa operación con gran riesgo para su vida. Luego Tifet asciende por las escaleras del tercer Silo hasta arriba, coloca en el orificio superior la tabla con la cuerda anudada para descender, y se dedica a palpar el suelo hasta recoger un poco de trigo envenenado y de graves consecuencias para quién lo ingiera.

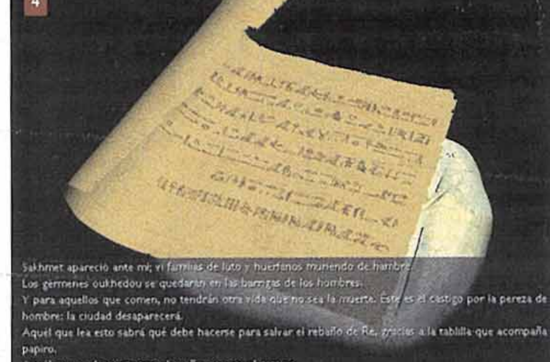
En el interior de la Biblioteca, el Bibliotecario aconseja a Tifet que busque en los armarios de la derecha para encontrar el papiro con el informe de Hetep para el Gran Profeta, pero por desgracia, sólo encuentra el sello roto correspondiente al susodicho informe. Se lo enseña al bibliotecario quién no recibe con muy buenas maneras dicho informe. La mujer se encamina hacia la casa de Hetep, su antiguo vecino, entra en su interior y tras un registro a fondo de toda la estancia, encuentra un espejo de mano y el sello de Hetep, y recoge ambas cosas. Está claro que tanto el informe como su autor han desaparecido.

La joven vuelve al Templo para informar de sus descubrimientos al Gran Profeta. Tras localizarle, le muestra el tallo de trigo envenenado, y él le hace otro encargo: que busque una cura. Mientras, por el patio, aparece un chaval que le comunica fehacientemente que su progenitor adoptivo ha empeorado.

EN BUSCA DEL REMEDIO

Rápidamente y sin perder un solo instante, la sacerdotisa, regresa a su casa y habla con el anciano, que le pide también que le encuentre una cura. Será preciso descifrar la tablilla de la profecía, y le aconseja que encuentre un escriba para que la ayude. De modo que otra vez de vuelta al Templo para acceder al patio donde los escribas practican el arte de copiar papiros. Hay uno sentado en el suelo, bastante tímido y vergonzoso, que le indica que la tablilla está "escrita al revés". Entonces Tifet moja con tinta la tabla y usa el papiro en blanco que le quedaba para obtener una impresión.

Después le muestra a su moribundo tutor el papiro con la impresión. Necesitará primero un mazo y un espejo. El espejo lo hallará en la casa de Hetep. El mazo lo tiene nuestro amigo el



1 Esta señora guarda en su tenderete de fruta algunos alimentos que nos serán indispensables para fabricar el remedio que frene la gravísima epidemia.

2 Desde este mapa podremos acceder a todos los lugares de la ciudad de Heliópolis de manera rápida, segura y sin más rodeos.

3 Este lindo gatito es uno de los personajes que da pie al argumento del juego, y al desarrollo de toda la aventura que nos queda por delante.

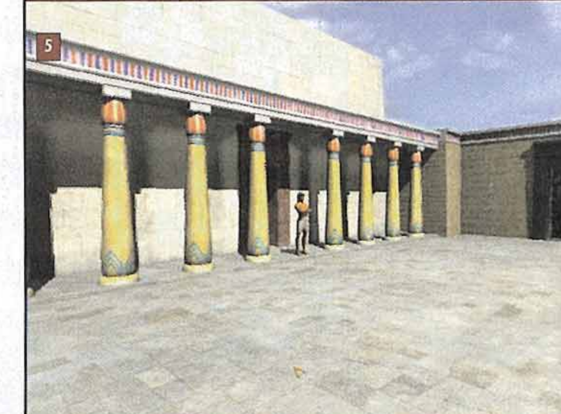
4 Siempre que encontremos un pergamino lógicamente estará escrito con caracteres egipcios, pero no os preocupéis, nuestra querida Tifet los puede traducir para nosotros.

5 Esta es la puerta que da acceso a la sala de escribas e intelectuales de la ciudad, pasar por ella no nos supondrá mucha dificultad.

6 "Oiga, ¿podría decirme a que hora exacta sale el próximo tren de alta velocidad para Tebas?, es que mi nieto se casa y ya sabe usted..."

7 El Gran Profeta está considerado como la autoridad superior, incluso por encima del Faraón para algunos; hay que tener especial cuidado cuando nos dirijamos a él.

8 Sí, Tifet, este esclavo de color ébano está muy bien, pero no has venido aquí a ligar, sino a salvar a la ciudad de la epidemia que padece.





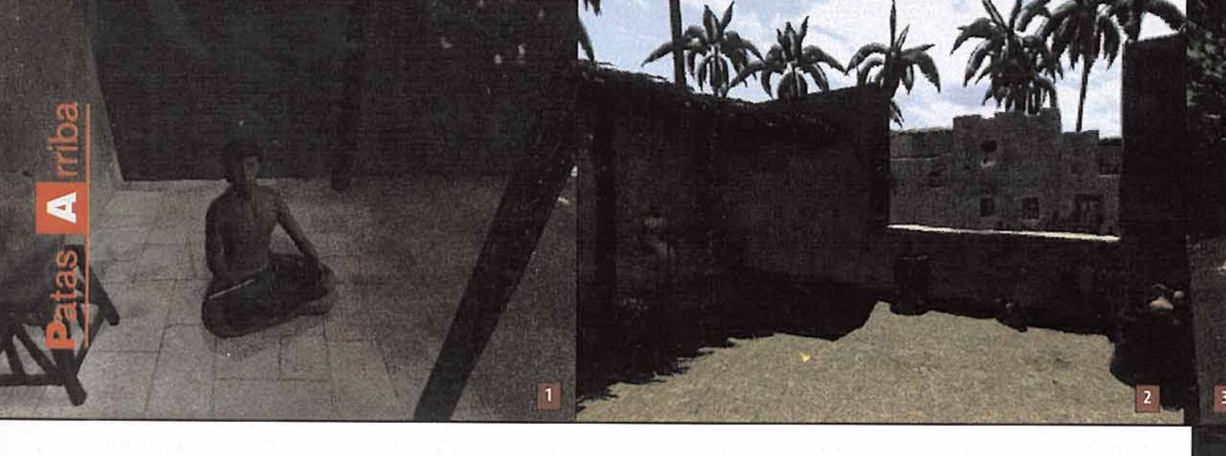


escriba vergonzoso, que se ha ocultado en los almacenes más allá de la capilla. Tifet le sorprende robando comida, y aprovechando el débil carácter del escriba, ésta le amenaza con contárselo al Capataz Jefe para que lo convierta en esclavo, con lo cual consigue que el escriba le entregue inmediatamente el mazo. Bueno, pues ahora nuestra heroína se encamina hacia la capilla y se introduce en ella. Ve una efigie de la diosa, y en el suelo un hueco en el que cabe el espejo. Luego gira su linda cabeza hacia la izquierda y arriba, hasta localizar una pequeña piedra que sacude con el mazo, abriendo un orificio por el que penetra la luz solar, incide en el espejo, se refleja en él y va a parar a la estatua, de modo que ésta se mueve, revelando un papiro. Tras recogerlo, muestra una receta para elaborar la cura a la rara enfermedad que asola a Heliópolis. Pero necesita un montón de ingredientes: hojas de sauce, raíz de mandrágora, ajo, aceite de oliva y hojas del árbol abanico. Todo este material habrá que obtenerlo de los comerciantes del vecindario. Dos mujeres tienen sus tenderetes en la calle principal, mientras que un sirio tiene la suya en el puerto. Para obtener los ingredientes primero hay que hablar con los tres comerciantes para saber qué oferta cada uno y qué aceptaría a cambio. No preguntéis al sirio por las hojas abanico, de momento. Después entregaremos a la mujer que tiene cobre en stock el brazalete del Gran Profeta para poder disponer de monedas de cobre, lentejas, dátiles y aceite de linaza. Acto seguido daremos al sirio, siempre y cuando esté en el puerto, el aceite de linaza y las lentejas. Ahora ya se le puede preguntar por las hojas abanico, y pide un remedio para su enfermedad, para lo cual necesitamos cuatro ingredientes más. La comerciante a la que aún no hemos comprado nada debe recibir de nosotros el cobre y los dátiles. Ahora sólo resta obtener cerveza y las hojas abanico. Rápidamente nos encaminamos a los almacenes del Templo. De los cuatro ingredientes, uno está en un tarro en uno de los armarios, y otros dos están en unos recipientes por el suelo. Pero no sabemos dónde hay miel. Irou, nuestro tímido escriba, lo sabe, pero quiere oro. ¿Dónde está el oro? Porque el brazalete del Gran Profeta no le sirve. Pues el oro que quiere es el del anillo de Djehouty, que hallaremos encima de una silla plegable en la habitación principal de su casa. Una vez se le entrega el anillo, Irou nos indica dónde hay una jarra de miel, que encontraremos dentro de un armario de madera oscura situado a la derecha según entramos en la habitación. Ahora nos toca volver a casa de Djehouty, y echar los cuatro ingredientes para la cura del mal del sirio en el puchero enorme de la esquina de la cámara principal de la vivienda. Se le entrega la cura al sirio en el lugar que ha propuesto para el encuentro, en "la otra calle sin salida", cerca de uno de los tenderetes de una comerciante de la competencia. Pero el sirio incumple su parte del trato, y no ha traído las hojas, aunque le dice quién las tiene, El Nubio. A este individuo es fácil encontrarlo en la Casa de la Cerveza, un local donde los ciudadanos acuden para relajar tensiones. El establecimiento en cuestión lo encontraremos en la calle que lleva al puerto. Queda cerca del andamio y justo delante de un hoyo, que parece ser han cavado, para llenarlo posiblemente con los cadáveres fallecidos a causa de la epidemia. Una vez dentro, los ojos de Tifet se acostumbran a la oscuridad y encuentra a una bella cortesana en ropa de trabajo. De ella averigua el paradero del Nubio, quién está en la esquina, tras la mujer, y de ella obtiene la cerveza a cambio de miel. Tras esto, puede finalmente conversar con el Nubio mientras degusta una jarra de cerveza egipcia. Pero el Nubio necesita un permiso o autorización del Gobernador, para poder venderle las hojas del árbol abanico.

LOS ASUNTOS DEL GOBERNADOR

Así que sólo resta el último ingrediente de la cura a la epidemia, y Tifet se embarca literalmente hasta el Palacio del Gobernador, donde deberá sortear las pretensiones de guardas y sirvientes hasta poder obtener una audiencia con Su Excelencia El Gobernador. El primer guardia es fácil de sortear y no ofrece gran resistencia, una sutil amenaza sobre las desgraciadas consecuencias que para su carrera como guardia de su excelencia puede suponer el interponerse en el camino de la agraciada y sabia Tifet basta para apartarlo suavemente. El segundo guardia es más recio y varonil, y el modo de convencerlo consiste en halagar su orgullo guerrero y proponerle una noche de placeres sin fin, a lo cual el pobre accede. Después nos encontramos con un sirviente, que no deja pasar a la joven pero que anhela encontrar a una mujer músico. De modo que nuestra protagonista se encamina hasta el fondo, en los jardines de Palacio, hasta encontrar en la glorieta del final a la mujer músico y su timbal. Sin dudarlo toma prestado el instrumento, vuelve a presentarse ante el sirviente, y éste la pone a llevar la percusión para que una cortesana interprete una danza folklórica del lugar. Una vez ha terminado de deleitar a todos los asistentes, Tifet se encuentra con Nakht, el ilustre gobernador de Heliópolis. Tan ilustre y alto funcionario, extasiado por las dotes de personalidad de la muchacha, decide que ella es digna de ser su concubina, así que le ordena que le acompañe hasta sus habitaciones privadas para poder mostrarle sus encantos. Tifet habla con el sirviente que custodia la habitación para entrar, y dentro resulta que encuentra el pergamino de Hetep. La situación para la joven no es muy buena, primero Nakht sólo desea ciertos "favores" carnales con ella, y ahora su sucio socio tebano decide que también desea esos "favores" los cuales quiere conseguir echando un veneno en la bebida. La invitan a unas jarras de cerveza y la sacerdotisa sin saberlo las consume padeciendo un desmayo descomunal. Abandonada en una especie de mina, Tifet encuentra el cuerpo sin vida de Hetep, el Capataz Jefe. También encuentra un pequeño pico, y dos túneles. Primero se mete en el de la derecha, siguiéndolo tres pantallas recto todo derecho, girando a la ►

Abandonada en una especie de mina, Tifet encuentra el cadáver de Hetep, el capataz jefe, además de un pequeño pico



derecha, hasta el fondo. Allí pulsa un mecanismo que acciona algo, para regresar por donde ha venido y caminar por el túnel que se encuentra a su izquierda, siguiendo todo recto para después tomar el camino de la izquierda hasta encontrar otra estancia. Allí encontraremos una escalera que recoger, cosa que Tifet no hará ya que antes tendrá que usar el pico donde un gato negro está relamiéndose, para iniciar un túnel que la llevará finalmente a conectar con la galería de servicios.

Sin perder tiempo, Tifet visita al Gran Profeta para explicarle que ha conseguido por fin encontrar la cura

EL MAL ERRADICADO

De vuelta a su casa, le espera el Nubio que le explica que Djehouty, cansado de esperar agonizando, ha decidido irse al Reino de los Muertos. También le comenta que hay alguien dentro de la casa, esperándola. Se trata de Mi, una pequeña, amiga del fornido hombre que hacía las veces de mensajero. Tras hablar con ella y examinarla, descubre Tifet acongojada que la niña está aquejada del mismo mal misterioso profetizado en las tablillas negativizadas de la biblioteca. ¡Que Ra Amon nos proteja! Asciende arriba, a la terraza, donde reposa el cuerpo exánime y sin vida de Djehouty, donde el mensajero le pide que ayude a su amiga Mi, y donde el Nubio le dice que le ha dejado las hojas que le faltaban para elaborar la cura abajo. Efectivamente, las encuentra en la esquina opuesta a donde está la marmita, y allí se vuelve Tifet. Tiene que echar, según explica la receta, los ingredientes en el orden en que están en ésta, es decir: hojas de sauce, raíz de mandrágora, ajo, aceite puro de oliva y las hojas del árbol abanico. Por último, se añade la cerveza, y el juego nos reserva otra bonita variante del puzzle de las tres jarritas. Si sois impacientes, el puzzle puede resolverse sólo siguiendo las indicaciones que va dando Tifet tras ver cómo trasteáis inútilmente. Sin embargo, si llamamos A la jarra de la izquierda, la de tres medidas; B a la del medio, y C a la de la izquierda... y si denominamos AuB a usar la jarra A en B, el modo estándar de solucionar el puzzle sería CuB, BuA, AuC, BuA, CuB, BuA. Q.E.D. Sólo resta administrar por vía oral la medicina a Mi, y esperar a ver sus efectos. Al día siguiente, Mi está restablecida, Su amigo el mensajero contento y el Nubio también encantado de haber disfrutado de la compañía de Tifet. Tras una interesante conversación, nuestra querida heroína se decide a preguntarle a Mi cómo se encuentra y si siente algún malestar, a lo que esta le contesta que no, lo cual le alegra ya que parece ser que por fin a encontrado un remedio.

Sin perder un solo instante se va a ver al Gran Profeta para explicarle que ha encontrado la cura a la epidemia, así como informarle de que el gobernador es el principal culpable y responsable de todo lo que ha sucedido en Heliópolis. Pero el Gran Profeta le pide le pide pruebas para dárselas al Supremo Juez para que sea él quién decida qué hacer y actuar en consecuencia. Tifet vuelve de regreso a las calles del vecindario, encontrando al Nubio ante su casa. Una breve conversación, y se pone en camino hacia la casa del gobernador al llegar la oscuridad de la noche.

FINAL FELIZ

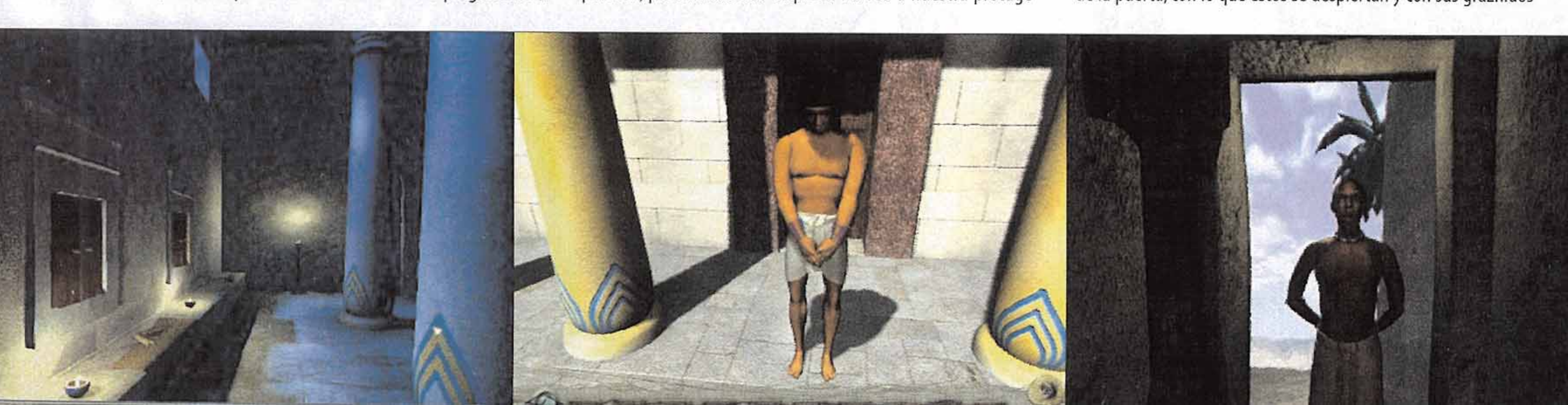
A partir de aquí es bastante recomendable ir grabando la partida cada cierto tiempo, ya que nos enfrentaremos a ciertas situaciones que tendremos que solventar a las primeras de cambio, y es fácil meter la pata, con el consiguiente "cabreo" por tener que volver a empezar. Nada más entrar, la sacerdotisa se da cuenta de que hay un guardia durmiendo en una especie de lecho, a mano izquierda. Tiene una llave sospechosa, que de momento no se puede recoger. Primera dificultad. Los gansos guardianes. Tan fieros animales deben ser acallados para no provocar la alarma entre los guardianes. Así pues, es menester mezclar la pócima para dormir, que seguramente os preguntabais para qué era, con el saquito de trigo, con lo que obtenéis somnífero para gansos y gallinas. Luego Tifet se mete en el jardín por la primera puerta de la derecha, gira a la izquierda, sigue recto por la orilla del estanque hasta la segunda puerta que conduce al patio de entrada al Palacete, y lanza a través de la puerta la comida envenenada a las pobres aves, que caen en brazos de Morpheus inmediatamente.

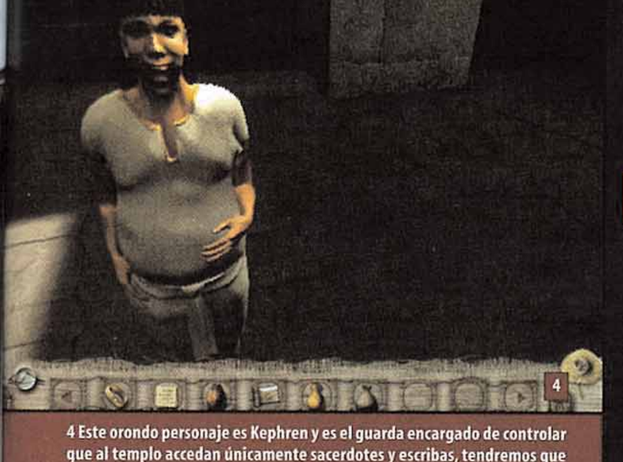
Segunda dificultad. Entrar en el Palacio hasta la Sala de Baile es fácil, pero el pasillo de acceso a la cámara donde duerme el gobernador está custodiado por un soldado teutónico egipcio que se pasea, pasillo arriba pasillo abajo, a intervalos regulares, cuyo ritmo e intervalo pueden establecerse escuchando atentamente sus pisadas y contemplándole a través de las dos puertas, procurando eso sí que él no vea a nuestra protagonista. Para llegar a la habitación, lo que hay que hacer es entrar en el pasillo por la puerta derecha y meterse rápidamente en la cámara, mientras el guardián está andando hacia la otra parte del pasillo, dándole la espalda. Como Tifet es ágil como una pantera el guarda no la oye. Tercera dificultad. Encontrar el pergamino. Hay dos armarios pequeños, cada uno en una pared. Uno puede abrirse, así que nuestra médico favorita lo abre, y acto seguido empuja la estatua que encuentra. Esto provoca que pueda abrirse el otro armario, que es donde está escondido el pergamino, y luego se recoja este, por supuesto. De nuevo nos toca conseguir el volver a esquivar al fornido guarda del pasillo, que haremos de la misma manera que en la vez anterior, es decir, escuchando sus pisadas y memorizando la secuencia de sus cortos paseos de vigilancia. Cuarta dificultad. Al salir, resulta que el guarda del patio, que estaba durmiendo, está ahora despierto y alerta, aunque nos da la espalda. Es preciso distraerle para que Tifet pueda acceder a la puerta de entrada, así que se mete en el jardín por la puerta con la verja-corral, donde los gansos, y una vez en el jardín, busca, a medio camino de la glorieta, un entrante con una puerta. Es la puerta trasera. De momento, la joven recoge del suelo un poco de grava y se lo tira a los gansos a través de la puerta, con lo que éstos se despiertan y con sus graznidos

1 Un pequeño escriba está sentado frente al aula de la biblioteca, él nos dará pistas para conseguir unos pergaminos en blanco, lápices de junco y un poco de tinta.

2 Las casas que componen la urbe de Heliópolis, se caracterizan sobre todo por tener en su piso superior una gran terraza donde contemplar las maravillosas vistas de la ciudad.

3 A pesar de lo solitario y desolado que parece este patio, esconde un objeto indispensable para avanzar en nuestra misión de conseguir una cura.

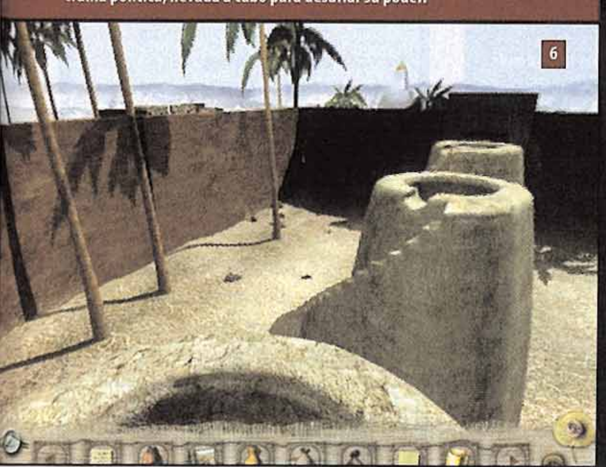




4 Este orondo personaje es Kephren y es el guarda encargado de controlar que al templo accedan únicamente sacerdotes y escribas, tendremos que ganarnos su confianza.

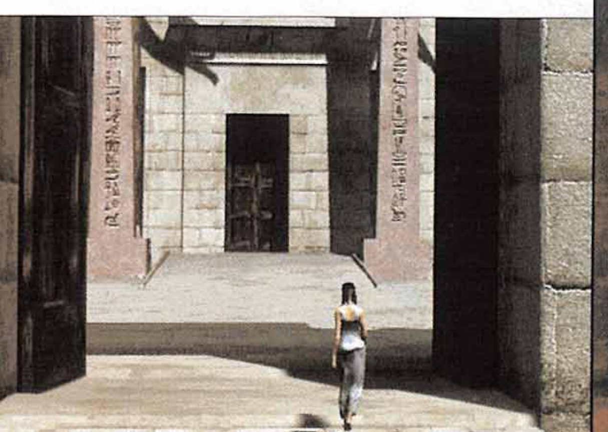
5 No podemos abandonar la casa de la bella sacerdotisa, sin antes haber recogido un libro de curas y una pomada oculta tras los jarrones que después nos serán de mucha utilidad.

6 Nuestra protagonista tendrá que superar abundantes problemas antes de demostrar al Faraón, que toda la enfermedad no ha sido más que una trama política, llevada a cabo para desafiar su poder.



atraen la atención del guarda. Quinta dificultad. Aunque el guarda ya no vigila la puerta, ésta está cerrada. No hay ningún problema, escaparemos por la puerta trasera, donde encontramos los guijarros... pero necesitamos encontrar la llave, y ésta se está ubicada cerca de la puerta principal, donde antes dormía el guardián ahora desvelado y alerta, enfrente de la puerta que da al jardín. No tiene pérdida. Se recoge la llave, se usa en la puerta trasera y nos vamos como alma que lleva el diablo. Al día siguiente, Tifet busca al Gran Profeta y le halla charlando despreocupadamente con unos empleados en los Silos. Le entrega el papiro con el informe del difunto Hetep, donde el Gran Profeta puede leer que por orden del gobernador, el capataz tuvo que envenenar las cosechas de trigo para que provocara una epidemia de graves consecuencias y así derrocar al faraón Amenofis III. Sin mas dilación el sumo sacerdote se dirige velozmente a entregarle el informe al Juez, para que aprese al gobernador, y emita un veredicto acorde con la traición perpetrada. Con esto acaba la epopeya de Nefermaat por su ciudad natal, una ciudad que volverá a recuperar su esplendor y a la que seguramente la joven sacerdotisa no abandonará jamas.

E.R.F.



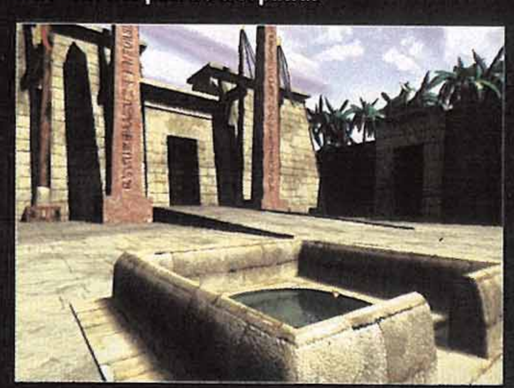
EGipto 2: La Profecía De Heliópolis

Una epidemia, una conspiración

El logo de Cryo aterriza de nuevo en nuestras pantallas para traernos un nuevo título. Esta vez se trata de la segunda entrega de una saga que comenzó con «Egipto I: La Tumba del Faraón». Otra enigmática y misteriosa aventura que nos llevará al exótico país de Cleopatra.

- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 200 MHz MMX • **RAM:** 32 MB • **HD:** 25 MB. • **Tarjeta 3D:** No. • **Multijugador:** No.





Si decimos la palabra Heliópolis, a muchos se os vendrá a la cabeza una camiseta franjiverde. Pero no, nos referimos a la antigua ciudad egipcia que era conocida con el sobrenombre de "La Ciudad del Sol". Una urbe habitada por sabios sacerdotes dedicados en cuerpo y alma al culto del Dios Ra y que llegó a ser una de las capitales más importantes de Egipto en el 1350 A.C. Sin embargo la gente de Cryo no ha diseñado esta aventura para deleitarnos con las maravillas de Heliópolis, todo lo contrario, esta nos sitúa en la peor época que jamás se haya vivido en la ciudad. Las calles están muy descuidadas debido a que una gran epidemia amenaza con destruir a esta prestigiosa metrópolis. A sus habitantes no les queda más remedio que encomendarse a Sekhmet, Dios de la medicina y la enfermedad, y a la sabiduría de una de sus mejores sacerdotisas, la joven y bella Tifet.

Suponemos que a estas alturas ya os habréis hecho una idea de a quién vamos a encarnar en esta aventura. Nuevamente una heroína de voluptuosas curvas y ojos penetrantes, la cual deberá encontrar un remedio que salve a la ciudad de la hecatombe total. Aunque se encontrará con algunos problemillas porque increíblemente algunas personas, por razones de credo, están interesadas en que se extienda la enfermedad. En fin, toda una odisea que nos va a tocar vivir por medio de este nuevo trabajo de una compañía que se ha especializado en el género. Un género, que creemos, está explotando demasiado, ya que las diferencias que se aprecian entre todos los títulos de su catálogo son prácticamente mínimas. El equipo de desarrollo de Cryo ya se ha habituado a vivir de las rentas utilizando el motor, características técnicas y desarrollo de una aventura que les salió muy bien, pero de la que ya están abusando en exceso, y «Egipto II» es una prueba de ello. Sí, se trata de una buena aventura, pero sin ningún aliciente, ya que el usuario conoce de antemano con lo que se va a encontrar. De seguir así a esta compañía se le va a poder aplicar el dicho de "Vista una, vistas todas". Y es que este es el problema, que las aventuras de Cryo se parecen demasiado unas a otras, y aunque de momento funciona, los usuarios no van a tardar en pasarles factura. Gráficamente es buena, como todo sus trabajos, pero una vez más se echa en falta algo de vida en los escenarios, ya que resulta difícil creer que estamos en una gran ciudad y no encontrarnos prácticamente con nadie, solamente con algunos personajes a los que se les nota demasiado que tienen algo que ver con el desarrollo del juego. El sonido es lo suficientemente envolvente y cumple su función de manera aceptable, y el desarrollo tampoco defraudará a los aventureros, aunque a veces la resolución de algunos puzzles es poco coherente, rayando en lo absurdo. En definitiva, una aceptable aventura que denota la misma calidad y entretenimiento que su antecesora, cumpliendo suficientemente con su cometido que es el de entretener.

E.R.F.

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	70

La función de un juego es la de entretener, pero si te enseña algo, dos veces bueno; con esta aventura, además de pasar el rato, aprenderemos algo de historia. Es de destacar que los trabajos de Cryo destinados a este género, se empiezan a parecer demasiado entre sí, y que no tiene visos de cambiar. Es de agradecer que el juego por sí mismo salve automáticamente la partida cada vez que sorteamos con éxito un puzzle o un complicado acertijo.

puntuación total **60**

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Resurrection



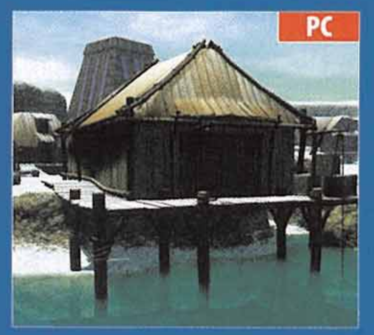
Para activar los trucos, teclea Ctrl NEB en créditos. Luego, durante el juego teclea unos de los siguientes códigos:

Ctrl AL Rellena vida
Ctrl WOD Rellena maná
Ctrl RA Modo Benny Hill
Ctrl JN Atraviesa puertas
Ctrl VI Modo Invencible

CAPTURAS
ESC Parar juego
F10 Captura a disco
F12 Quita textos de pausa

OLE-OLE
Empezar una partida llamándola SEVILLA2

Icewind Dale



Este truco añade al libro de conjuros del mago, clérigo, druida, paladín, explorador o bardo el conjuro que deseemos y además lo memoriza diez veces (independiente mente del máximo número de conjuros que el mago, sacerdote,... o bardo puedan memorizar). Si volvemos a realizar el truco otra vez el conjuro se memorizará otras diez veces. También funciona con ladrones y guerreros pero ellos no podrán utilizar los conjuros puesto que no tienen tecla para lanzarlos, por lo que el truco pierde toda su gracia.
Este truco requiere la versión 1.05 o superior del juego.

Para que funcione se debe editar el fichero "icewind.ini" y escribir debajo de [Game Options] la línea "Cheats=1".

Una vez en el juego hay que pulsar [Ctrl]+[Tab] para abrir la consola, y en la consola teclear: CHEATERSDOPROSPER:AddSpell("spwiXXX") donde las tres equis representan los tres dígitos del código del conjuro de mago que vamos a añadir. El primer dígito indica el nivel del conjuro (con una sola excepción "Protección contra petrificación" que siendo de nivel 2, su primer dígito es un 1).

En el caso de querer añadir un conjuro de sacerdote lo que debemos teclear es: CHEATERSDOPROSPER:AddSpell("spprXXX") donde las tres equis representan los tres dígitos del código del conjuro de mago que vamos a añadir.

NOTA1: *comillas que aparecen dentro del paréntesis deben escribirse en ambos casos.*

NOTA2: *el cursor debe estar señalando algún personaje.*

NOTA3: *para que un personaje pueda lanzar un conjuro de mago éste no debe llevar armadura*

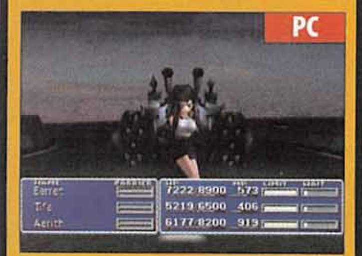
No One Lives Forever



Durante el juego pulsar 'T' y escribir uno de los siguientes códigos:

mpimyourfather - Modo dios
mpwegotdeathstar - Municion infinita
mpkingoftehmonstars - Todas las armas y toda la munición
mpmaphole - Completar misión
mpdrdentz - Llenar salud
mpwonderbra - Llenar armadura
mpyoulooklikeyouneedamonkey - Añadir todas las opciones de armadura
mpgoattech - Todas las mejoras en el armamento
mpmiked - Salir del juego
mpbuild - Muestra la version del juego
mpasscam - Vista en tercera persona
mprosebud - Crear quitanieves

Final Fantasy VII



Para conseguir dinero infinito, en el primer pueblo (Mancharia) dirígete a la esquina superior derecha de la casa, presiona el botón con una "X" mientras permaneces frente al reloj, ahora recibirás una tarjeta mientras le queden fotos. Una vez hecho esto, vuelve de nuevo al reloj y pulsa la "X" una vez más, esta vez te dará una tarjeta que aparentemente no tiene nada de dinero, pero realmente tiene dinero infinito.

Need for Speed Porsche 2000



El truco para el siguiente juego es muy sencillo, para conseguir todo el dinero que quieras y que tu paciencia te permita, sólo tienes que dedicarte a comprar coches de segunda mano cuando tus ahorros te lo permitan, arreglarlos y después venderlos, ya que en comparación con lo gastado anteriormente las ganancias después de varios coches se irán notando.

Theme Park World

Para obtener dinero extra: Debes editar un fichero que acompaña al juego. Edita el fichero llamado "standard.sam" que se encuentra dentro del directorio "levels". Busca la cabecera "Bank balance stuff" y cambia en el lugar donde se encuentre la cantidad "$50000" por la cantidad que desees. Salva el contenido del fichero y a jugar.
Importante: como siempre haz una copia de seguridad de éste fichero antes de editarlo.



Cultures

Pulsa F2 y teclea 'funspeedup', ahora todos tus personajes irán a toda velocidad.Para desactivar el truco solo hay que pulsar la tecla de pausa.

Caesar 3



Pulsa con el botón derecho sobre un POZO, pulsa alt+K y te dará dos trucos, pulsar luego alt+c y te dará más dinero, pulsar alt+v y pasarás al siguiente nivel.
Dentro del directorio de instalación del juego «Caesar 3», hay un fichero llamado "c3_model.txt".
Pues bien, entrando en él, se pueden cambiar los precios de todas las edificaciones al antojo y así no se acaba el dinero con tanta facilidad.

GANADORES DE ENERO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Ignacio Perandones Colino, Miguel Sazatornil Giral y Borja Pérez Pavón. Recordad que sólo vale si mandais trucos que no hayan sido publicados y no olvidéis incluir vuestra dirección completa.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?



Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

Deus Ex

Conviene seguir las instrucciones al pie de la letra, para que todo funcione correctamente. Estos son los pasos necesarios para activar los trucos:

-En primer lugar, iniciar y grabar una partida en cualquier nivel de dificultad excepto el más alto, Realista, ya que este último no admite trucos. Salir del juego.
-En la carpeta DEUSEX/SYSTEM se encuentra un fichero llamado USER.INI. Hacer una copia de seguridad de él.
-Editar el mencionado fichero, el original, no la copia, con cualquier editor de textos, como el propio WordPad, incluido con el sistema operativo.
-Tal y como puede observarse, dicho fichero está compuesto por órdenes de configuración del juego, así como las teclas asignadas para manejarlo. Buscar una tecla que no esté asignada, y añadirle la orden "=talk" –sin las comillas. Por ejemplo, si la letra T no tiene función, debe quedar de la siguiente forma: "T=talk" –sin las comillas.
-Buscar una nueva tecla que no esté asignada, y añadirle la orden "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" –sin las comillas. Es importante respetar las mayúsculas, los espacios y el punto que hay en mitad de la cadena. Un ejemplo podría ser "U=set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" –sin las comillas. Grabar el fichero.
-Ejecutar el juego y cargar una partida. Al pulsar la tecla asignada a la orden "talk" –en el ejemplo, la letra T–, se abrirá la consola, que siempre comienza con la palabra "Say". Borrar dicha palabra, y teclear "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" –sin las comillas. Al pulsar la tecla Enter, se activarán los trucos, y ya es posible introducir los códigos que se muestran a continuación.



-Debe tenerse en cuenta que cada vez que se desee usar un código, hay que pulsar la tecla T y borrar la palabra "Say" que aparece.
-Cuando se cambia de nivel o se cargan partidas, la opción de trucos se desactiva, por lo que hay que teclear de nuevo la cadena "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" antes de volver a usar los trucos. Si no se quiere repetir esta pesada operación, se puede pulsar la tecla asignada a dicha cadena –en el ejemplo, la letra U–, para producir el mismo efecto. La secuencia correcta, cada vez que se cargue un nivel o partida, será pulsar la tecla U y, después, la tecla T para introducir los códigos.

Estas son algunas de las posibilidades. Es importante respetar los espacios y las mayúsculas:

(> set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True_

CÓDIGOS GENERALES:

allweapons Aparece una pila en el suelo con todas las armas.
allammo Se obtiene todo tipo de munición.
allenergy Energía al máximo.
allhealth Cura todas las heridas.
god Modo Dios (Invulnerable). Volver a teclearlo para desactivarlo.
allcredits Otorga 10.000 créditos.
allaugs Activa los aumentos principales.
allskillpoints Añade puntos de habilidad.
allskills Niveles máximos en todas las habilidades.
opensesame Abre cualquier puerta.
playersonly Desactiva la Inteligencia Artificial de los enemigos.
fly Activa el modo vuelo.
ghost Paredes huecas.
walk Desactiva el vuelo y el modo "Ghost".
iamwarren Activa el campo EMP.
tantalus Acaba con el blanco actual.
thereisnospoon Modo Matrix
slomo <número> Fija la velocidad. <número> debe sustituirse por cualquier número.
fov <número> Fija el ángulo de visión. <número> debe ser un número entre 1 y 360.
behindview 1 Vista en tercera persona.
behindview 0 Desactiva la vista en tercera persona.
invisible true Activa la invisibilidad.
invisible false Desactiva la invisibilidad.

AUMENTOS

augadd <aumento> Añade el aumento indicado, según la siguiente lista.
Por ejemplo, "augadd AugCombat" –sin las comillas– activa el aumento de fuerza de combate.
La lista de aumentos es la siguiente:

AugCombat Fuerza de combate.
AugVision Mejora la visión.
AugDefense Protege contra armas pesadas, como las bombas o misiles.
AugDrone Activa un robot que desactiva las cámaras y torretas.
AugMuscle Mejora las capacidades físicas.
AugRadarTrans Confunde el radar de los robots.
AugHeartlung Mejora el rendimiento de los aumentos.
AugPower Reduce el coste de la energía que consumen de los aumentos.
AugBallistic Protege contra las balas.
AugShield Protege contra los rayos energéticos.
AugCloak Mejora el camuflaje.
AugAqualung Aumenta la capacidad de respirar bajo el agua.
AugHealing Mejora la salud.
AugEnviro Aumenta la resistencia a los ataques ambientales.
AugEMP Protege contra ataques EMP.
AugTarget Mejora la puntería.
AugStealth Permite correr sin hacer ruido.
AugSpeed Aumenta la velocidad de desplazamiento.

Midtown Madness 2



Algunos trucos sobre distintos vehículos que puedes conseguir, realizando las acciones correspondientes que se describen a continuación:

Aston Martin DB7 Vantage: Gana la carrera London.

American Lafrance Fire Truck: En las carreras St Francisco Blitz, llegando en primera, segunda o tercera posición.

N.B.: En modo profesional, deberás quedar siempre el primero.

Cambiar el coche de color: Selecciona el Volkswagen Beetle RSI y pulsa arriba en la lista de colores, mientras arriba del todo ves la textura MS Race.

Baldur's Gate 2



Para obtener toda la experiencia que desees deberás realizar el siguiente truco:

1.- Busca el fichero "baldur.ini" que encontrarás en el directorio donde hayas instalado el juego y ábrelo con el bloc de notas (o cualquier editor de texto).
2.- Busca la cabecera llamada "Program Options". Debajo de esta cabecera, teclea:
Debug Mode=1
Salva el fichero y sal.
3.- Arranca de nuevo el juego y una vez estés jugando pulsa CTRL+ ESPACIO para activar la consola. Ahora ya podrás utilizar los siguientes trucos:
Obtener experiencia para tu grupo: Teclea CLUAConsole:SetCurrentXP("cantidad de experiencia") a continuación pulsa la tecla "Enter" (es importante no introducir comas).

Puedes obtener experiencia tanto para ti como para tu grupo. Para dar experiencia a otro miembro, márcale y luego teclea el truco anterior, mientras su retrato está marcado. Si deseas dar a todo el grupo, haz clic en el recuadro pequeño que tienes abajo a la derecha, para seleccionarlos a todos. Luego teclea el truco que te permite ganar experiencia tal y como se ha descrito antes.

Para obtener oro:
Teclea CLUAConsole:AddGold("cantidad de oro") y pulsa la tecla "Enter" (es importante que no introduzcas comas).

Nota: ***cantidad de experiencia y cantidad de oro es igual al número que desees sin comas. Es lo único que debes sustituir para que el truco se pueda ejecutar correctamente.***



Grand Theft Auto 2

Introduce tu nombre como uno de los siguientes descritos, para activar los códigos que se describen a continuación en las líneas inferiores.

Aviso: Algunos códigos sólo funcionan con la versión estadounidense de «Grand Theft Auto 2» y otros con la versión inglesa. Prueba a meter tu nombre como GOURANGA antes que otros nombres para mayor seguridad.

yakuzadeath: Modo Dios
livelong: Modo Dios
blastboy: Todas las armas
navarone: Todas las armas
losefeds: Sin policía
desires: Máximo nivel
highfive: Multiplicador 5x
bigscore: 10 millones de puntos
beefcake: Incrementa la brutalidad
iamasucker: Todos los niveles, armas, modo dios.
coolboy: Tu dinero se incrementa
forallgt: Todas las armas
godofgta: Todas las armas y munición
elvis is here: Sin Policía
wuggles: Muestra las coordenadas

PRÓLOGO

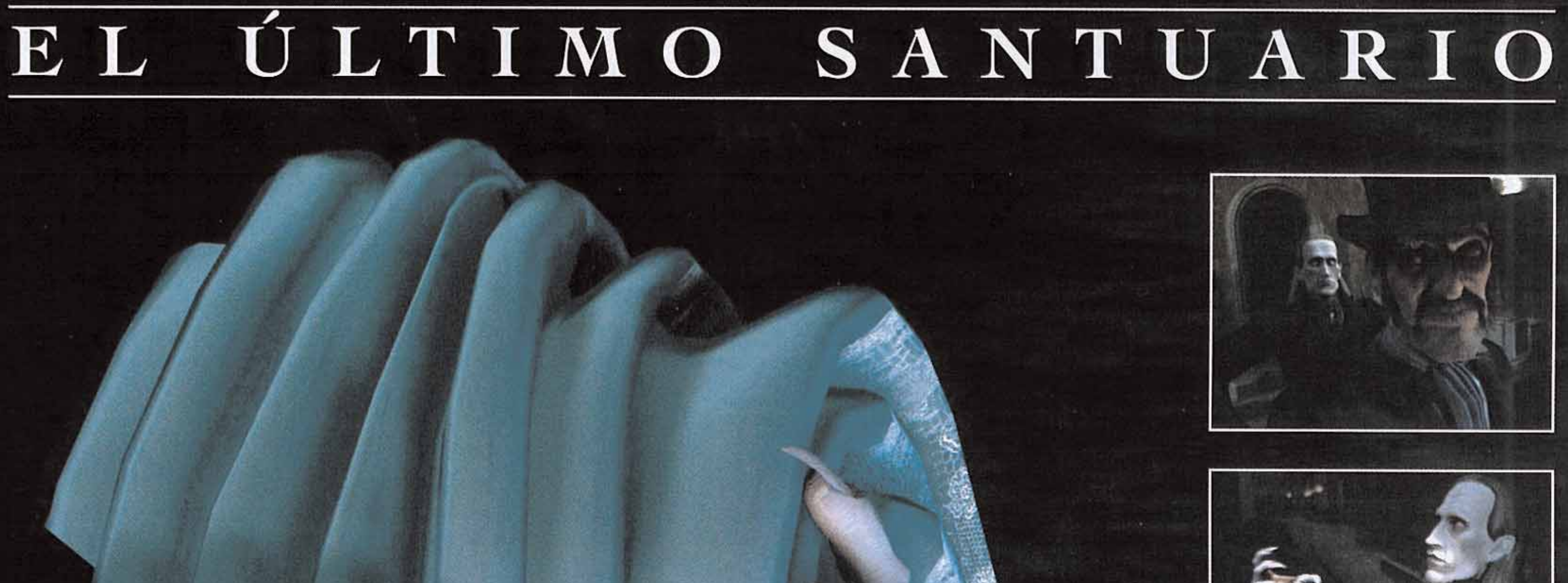
EL MONSTRUO LLEGA A LONDRES

Tras vencer a Drácula, de forma momentánea, y en su propio terreno, Jonathan ha conseguido llegar hasta Londres con Mina, tras una azarosa exploración del castillo del vampiro. Sin embargo, ésta se encuentra contaminada por la sangre del Conde, que no se resiste tan fácilmente a perder una presa. Seward intenta hacer todo lo posible por aliviar a Mina, pero la influencia de Drácula es cada vez mayor, lo que hace pensar a Jonathan que el vampiro se encuentra cada vez más cerca. No se equivoca. Drácula ha llegado hasta la ciudad, dispuesto a cualquier cosa con tal de recuperar a la que quiere convertir en su concubina favorita. Poco a poco, el vampiro va tendiendo los hilos que le permitan mover a sus secuaces, a los que maneja como a marionetas, y disponer todas las trampas que le sea posible para evitar que un simple mortal como Harker vuelva a humillarle, una vez más...

El final del vampiro

Dracula 2

EL ÚLTIMO SANTUARIO





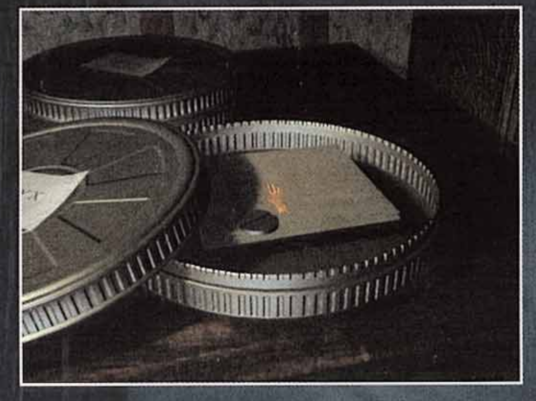


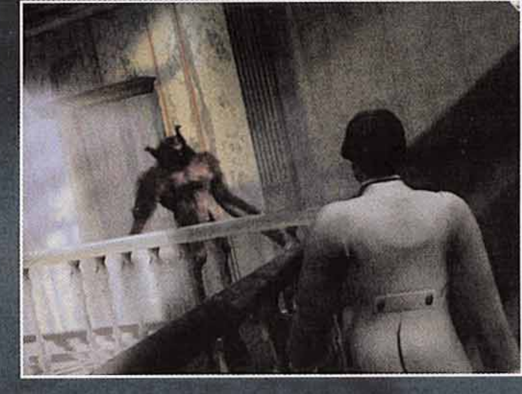




CARFAX. UN NUEVO COMIENZO







Jonathan está convencido de la proximidad del Conde y por ello acude a buscar pistas al lugar que él mismo le alquiló cuando visitó su castillo en Transilvania: Carfax. Allí descubrirá que sus temores se están convirtiendo en una terrible realidad. Pues las pistas que Drácula ha dejado son numerosas.

Para superar los primeros obstáculos colocados por Drácula, hay que ir recogiendo numerosos objetos. Nada más entrar, a la derecha, en el muro, encontraremos un medallón oculto tras unos arbustos. Volviendo hacia la entrada de la casa, Jonathan deberé recoger una aceitera que se encuentra situada a su derecha, al pie de un árbol. Finalmente, habrá que bajar al estanque que se encuentra a la izquierda de la entrada de la mansión, y recoger otro medallón. Ahora ya se puede entrar a la casa, usando para ello la llave que Harker tiene en su inventario.

Un rápido paseo por el primer piso de Carfax nos hará recoger, en el estudio del Conde (la primera habitación a la que se llega nada más subir las escaleras) una brújula, una llave cilíndrica, el diario del Conde (forrado en cuero rojo) y una vela. Todo ello se encuentra en el cajón del escritorio. Justo enfrente de éste veremos un baúl. En su interior están un catalejo y un candelabro, que cogeremos también para usarlo más tarde.

Al lado del baúl, veremos una cómoda. Encima hay unas latas de celuloide en cuyo interior descubriremos una ficha, una tarjeta perforada de pianola y una caja de cerillas. Por último, encima de la cómoda, habrá que examinar el cuadro que vemos, y en cuyo reverso se encuentra un extraño papel, que, sin más tardanza, pasará a engrosar el inventario de Jonathan.

Junto a una puerta que está cerrada veremos un biombo. Tras él, colocaremos, encima del baúl que hay, el candelabro y la vela encendida (usando las cerillas en el inventario) para que ilumine la esquina y descubramos una llave colgada en la pared. Esta llave abre la puerta junto a la que estamos.

Entrando en la siguiente habitación, veremos un cuerpo junto a la puerta del fondo. Se trata de Peabody, el guardián del cementario de Highgate, que ha acabado sus días en manos del infausto Conde Drácula. Examinando su cuerpo, descubriremos una llave que se encuentra detrás de la etiqueta que cuelga de su bolsillo. Pero, cuando más tranquilas parecían estar las cosas, las fuerzas del mal hacen acto de presencia.

Nada más recoger la llave de Peabody, un estruendo a nuestras espaldas nos pone frente a un hombre lobo que aparece como por arte de magia. Veremos como aparece una barra roja en la parte superior de la pantalla, que va bajando inexorablemente. Es el tiempo que nos resta hasta que el monstruo se lance contra nosotros.

Sin perder un segundo, hay que cargar la pistola con las balas que tenemos en el inventario y, seleccionado el arma, dar media vuelta y volar la cerradura de la puerta que está cerrada. Entrando en la otro habitación, tenemos que dar media vuelta y mover la cómoda que se encuentra al lado de la puerta, para evitar que el Hombre Lobo asalte la estancia. Por ahora, hemos ganado el tiempo necesario.

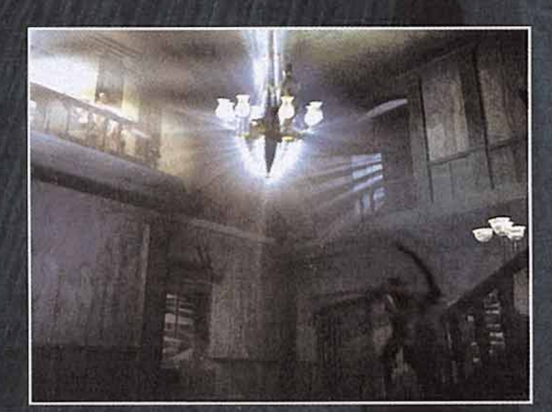
En esta habitación hay que examinar la chimenea, para lo que retiraremos la silla que nos impide el paso y la situaremos junto al armario que hay bajo la ventana circular. En la chimenea recogemos otro medallón y un atizador. Este atizador nos servirá para romper las tablas que tapan la entrada de la luz por la ventana mencionada.

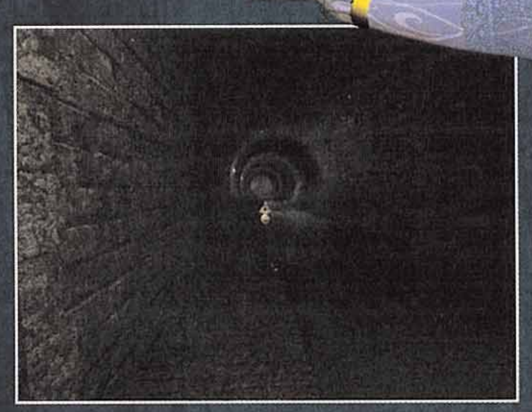
Ahora, prepararemos una trampa. Hay que recoger el espejo que se encuentra junto a la puerta y colocarlo en el medio de la habitación. Retirando ahora la cómoda que hemos puesto como parapeto, el hombre lobo quedará fulminado por la luz, nada más entrar en la habitación. Antes de salir, recogeremos el segundo espejo y nos dirigiremos al estudio del principio. Allí, debemos colocar el espejo en el medio, igualmente, para evitar que otro hombre lobo nos ataque. Pero todavía hay más problemas. Al salir de la habitación veremos que varios monstruos más nos impiden el paso. Debemos ir a la izquierda, hasta el final de la balaustrada, y saltar a la araña de cristal. El movimiento hará que la luz se difunda por toda la estancia, aniquilando a los restantes monstruos.

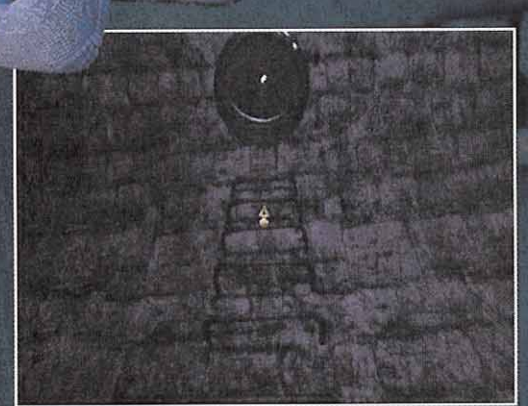
Volviendo a la planta baja, romperemos con el atizador las tablas que tapan la puerta del sótano, en cuyo interior, tras unas cajas, recogeremos una cizalla y el cuarto y definitivo medallón. Es hora de salir a que nos dé el aire.

En el jardín, nos dirigiremos hacia una construcción de cemento junto al estanque. Examinando su parte superior, veremos que está cerrada con un candado. Lo rompemos usando la cizalla recogida y con la aceitera engrasamos las bisagras para levantar la malla que lo cubre. Ahora usaremos el papel que se encontraba tras el cuadro, y posteriormente la aceitera, de nuevo, para que se descubra el dibujo oculto. Sólo resta colocar los medallones en las posiciones indicadas y ajustar los símbolos que se encuentran junto a ellos, como indica el dibujo. Finalmente, examinaremos la rueda que se encuentra en el frente de la construcción, y la giraremos para inundar el estanque. Así, hemos abierto la puerta del sotano, que nos impedía el paso a las alcantarillas.

Tras superar la puerta que hemos abierto, torceremos a la izquierda y continuaremos hasta el final, hasta que demos con unas escaleras a nuestra izquierda, que nos llevarán hasta la puerta de la casa del Dr. Seward.

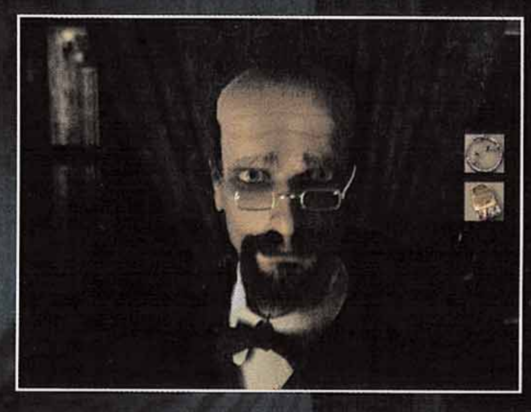






EN CASA DE SEWARD. LAS PIEZAS COMIENZAN A ENCAJAR

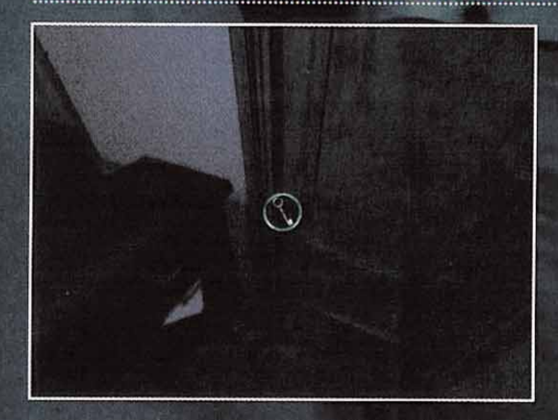


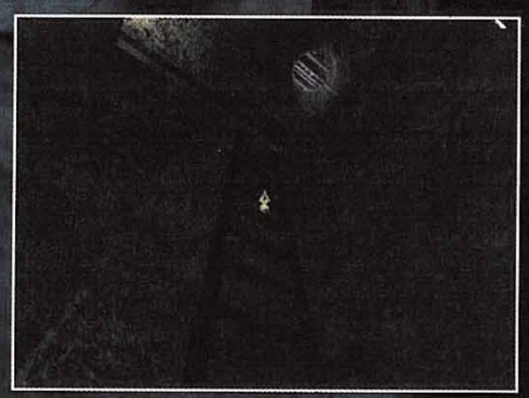


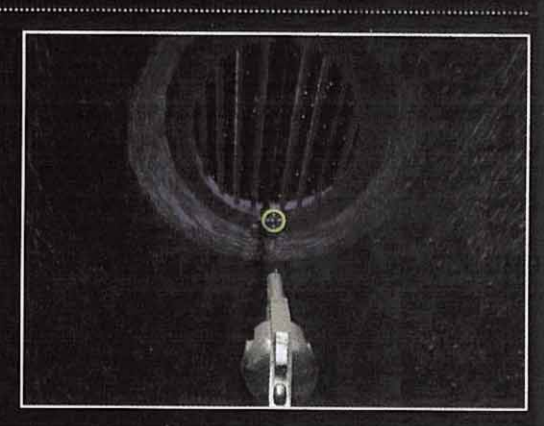


Nos abre la puerta el ayudante del Dr. Seward, Bill, que nos dice que el doctor y Mina nos esperan en el estudio de aquel. Una vez dentro, la conversación nos pondrá en antecedentes sobre cómo está evolucionando Mina, y los pasos que el Conde Drácula ha dado al llegar a Londres. Al preguntar a Seward por el Anillo del Dragón y las cerillas recogidas en Carfax, Jonathan descubre como todo empieza a encajar. Seward intenta hipnotizar a Mina para descubrir nuevas pistas. Todo conduce, tras descubrir Seward la muerte de Peabody, a un único objetivo: el cementerio de Highgate, donde deberá dirigirse Jonathan, siguiendo las indicaciones del doctor.

EL CAMINO HACIA HIGHGATE



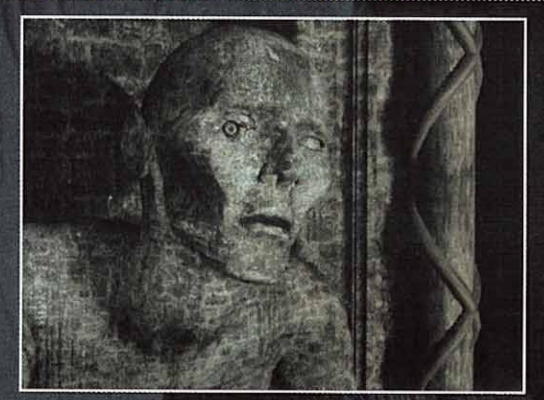




Gracias a una llave que le entrega Seward, Jonathan se abre paso hasta Highgate a través de las alcantarillas, entrando por la puerta situada tras el mostrador de la recepción de la casa. El único sendero accesible es el que se vislumbra por el segundo túnel de la derecha. Nada más entrar, Jonathan debe recoger una cuerda que queda a su derecha, para continuar hasta que llegue a la altura de una caja de fusibles. Frente a ésta, recogerá, en el suelo, una válvula que está estropeada, continuando hasta el final del camino. Allí, combinando la cuerda y la válvula, en el inventario, se podrá usar el objeto resultante en la escalera que nos abrirá el camino hasta el final de la estancia. En el suelo veremos una caja de herramientas. Cogeremos la llave inglesa y volveremos donde la caja de fusibles. Destornillamos la válvula que hay frente a ella, y volvemos al final del camino. En la pared a nuestra derecha veremos una tubería. Atornillando allí la válvula recogida, y accionándola, haremos que el agua del pozo desaparezca. Recogemos la escalera, la situamos en la esquina de la derecha y bajamos. Una vez abajo, volvemos a recoger la escalera y continuamos hacia delante. En la pared de la derecha volveremos a situar la escalera, hasta llegar arriba y, finalmente, gracias al revólver que llevamos, abriremos la tapa de alcantarilla para llegar al cementerio.

EL CEMENTERIO. UN ENCUENTRO INESPERADO

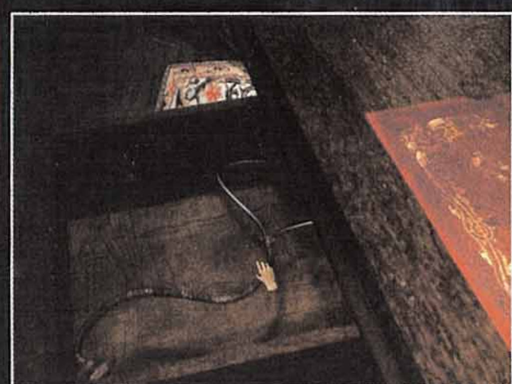


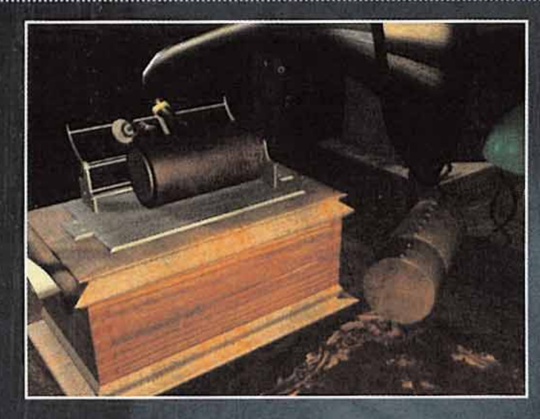




En Highgate, encontramos una escalera en una de las esquinas del cementerio. El candado que la guarda se abre gracias a la llave que encontramos en el cuerpo de Peabody. Con ella, nos dirigimos hacia un panteón, uno de los más suntuosos, que se encuentra guardado por las esculturas de dos enormes lobos. Subiendo a la parte superior encontramos un pequeño maletín, en cuyo interior aparece un crucifijo junto a una estaca de madera. Llevamos a Jonathan hacia abajo, sólo para tener un desagradable encuentro. Peabody, convertido en un muerto viviente, se encuentra husmeando entre las tumbas, y tratará de matarnos. Debemos usar el crucifijo, lo que le espantará, haciendo que tropiece y caiga en una tumba. Jonathan debe dirigirse hacia la misma, para evitar que Peabody se recupere, lo que nos obligará a clavarle una estaca. Examinando los restos de Peabody, encontraremos un reloj de bolsillo y un diario, en el que el desafortunado escribió como Drácula accedió a un escondrijo situado en el mismo cementerio. Siguiendo estas indicaciones, Jonathan sube de nuevo al panteón y utiliza la brújula para descubrir la dirección correcta señalada por Peabody. Una vez hecho esto, y usando el reloj, esperamos hasta que llegue la hora exacta en que Drácula entra en su guarida. Para ello, se debe utilizar el catalejo, en la dirección correcta. Jonathan baja del panteón y se dirige hacia el lugar en que Drácula se oculta. Siguiendo, paso a paso, las mismas acciones que Drácula ha llevado a cabo. Pero en lugar de abrir la tumba del vampiro, un sonido terrible hace que Jonathan se desmaye, despertando, ya de día, y volviendo al sanatorio de Seward, al no poder hacer nada en esos momentos.

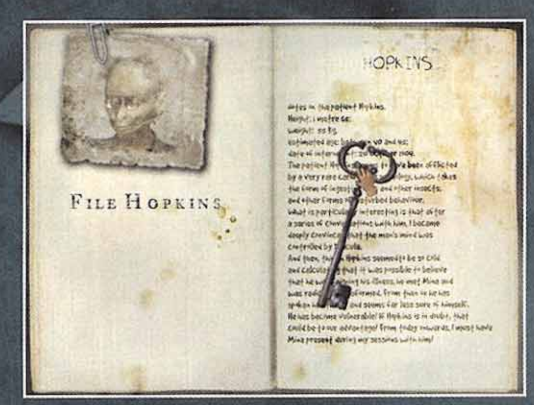
DE NUEVO EN CASA DE SEWARD. ALGO HORRIBLE HA SUCEDIDO



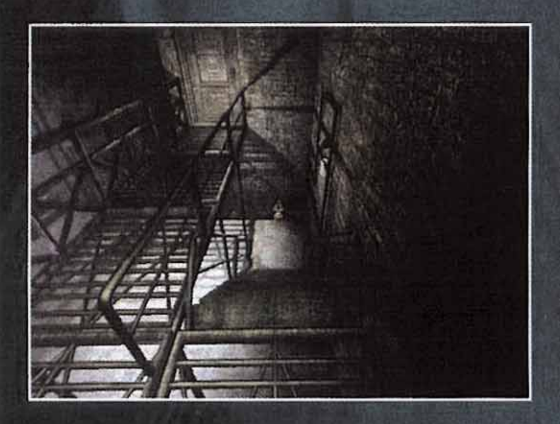




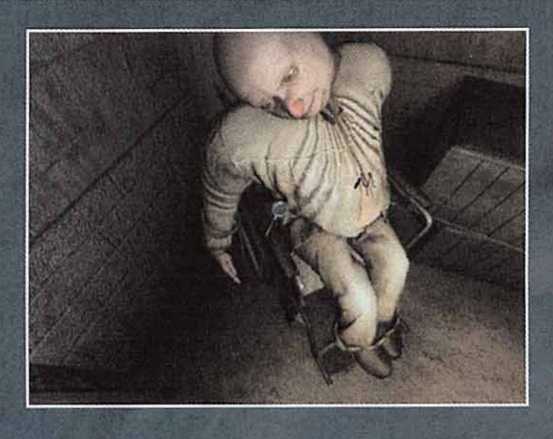
Al entrar en el estudio de Seward, Jonathan se encuentra con que la casa está, aparentemente, vacía. Investigando en el escritorio del doctor, encuentra un estetoscopio en el cajón del mismo. Asimismo, descubre un fonógrafo encima de la mesa. Al escuchar el cilindro de cera que se encuentra colocado, Jonathan se queda horrorizado al escuchar como mientras Seward grababa unos informes sobre Mina, se registra el sonido de una terrible escena en la que Drácula parece haber entrado en casa del doctor y secuestrado a éste y a Mina. Gracias a la grabación, Jonathan busca y encuentra el anillo de Mina, caído junto a la mesa de té.
Investigando el cuadro de la chimenea, Jonathan descubre una caja fuerte… cerrada. Para abrirla, deberá usar el estetoscopio en cada una de las ruedas, y comenzar a girar hasta oír un "clic". Partiendo de la esquina superior izquierda, en el sentido de las agujas del reloj, la combinación es 8364. En la caja se encuentran el Anillo del Dragón, una llave junto al informe de Hopkins, el enfermo que Seward tiene recluido, y un maletín, en cuyo interior se descubren un cilindro para el fonógrafo, una negativo fotográfico, una solución de ajo y el diario de un amigo de Seward.
Al escuchar este segundo cilindro de cera, notamos como la aguja se queda atascada en cierto punto. Al empujarla y continuar la grabación, se hace referencia a un aumento de temperatura de cinco grados, que se debe hacer en la solución antivampiros, que se indica en el diario recogido, para que sea efectiva. El siguiente paso habrá que darlo en el sanatorio de Seward, en los sótanos de su casa.



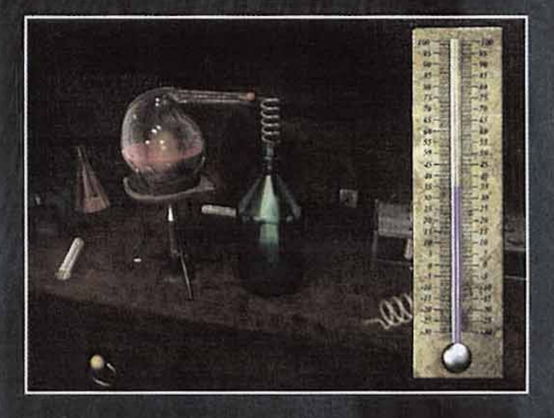
EL ENCUENTRO CON HOPKINS. MÁS VAMPIROS EN LONDRES







La bajada a las celdas del sanatorio nos lleva a una estancia en la que, sobre una mesa, descubrimos una taza de té y un azucarillo. Si cogemos éste y lo combinamos con la caja de cerillas, podremos capturar una mosca que revolotea por el lugar, lo que nos convertirá en amigos de Hopkins, al descubrir sus aficiones (algo repugnantes) en el informe de Seward. Entramos en la celda del susodicho, con la llave recogida en la caja fuerte, y le entregamos nuestra captura, que se comerá en un abrir y cerrar de ojos, y agradecido nos dará algo de información, aunque denotando cierto nerviosismo.
Continuando la exploración del lugar, entramos en la habitación del fondo, para encontrarnos con Bill, convertido en un no muerto, y destrozando parte de los experimentos de Seward. La solución está en utilizar contra él el crucifijo, no una sino dos veces, lo que le dejará completamente a nuestra merced. Explorando su camisa encontraremos una llave, que abre el cajón de la mesa de la primera estancia, donde encontramos una jeringuilla. Ya que para realizar el suero antivampiros hay que usar sangre de estos, le sacamos un poco a Bill y nos disponemos a trabajar en el escritorio que hay en el laboratorio de Seward, donde dejamos a Bill atado.
Se debe usar el suero de ajo y la sangre en la redoma, y colocar la botella debajo para recoger el resultante. Calentamos a 35 grados (cinco más de lo indicado, como se decía en la grabación) y con el líquido empapamos el revólver, que ahora nos permitirá matar vampiros. Ya tenemos un arma contundente para enfrentarnos a ellos con garantías.
Al volver de nuevo a la celda de Hopkins para comentarle nuestro hallazgo, nos propondrá un canje, que llevaremos a cabo, cediéndonos sus gafas al darle el Anillo del Dragón. En ese momento, escuchamos un timbre. Es el teléfono del estudio de Seward. Al dirigirnos allí y contestar, oímos con estupor la voz de Drácula que nos amenaza si pretendemos seguir adelante en busca de Mina, lo que no hace sino animar más a Jonathan…

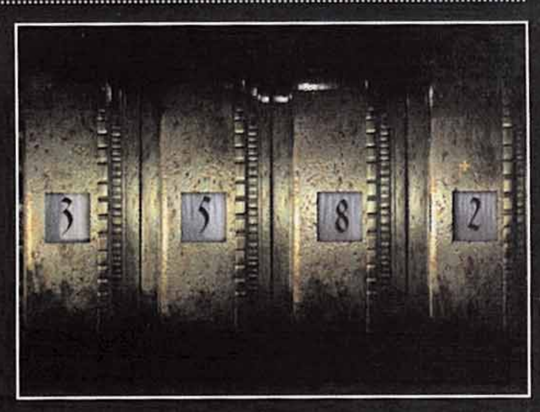




DE VUELTA A LAS ALCANTARILLAS





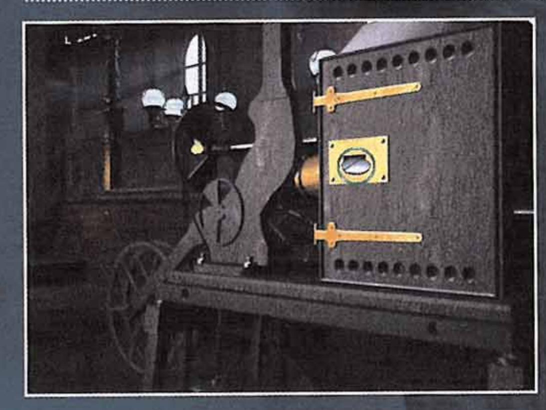


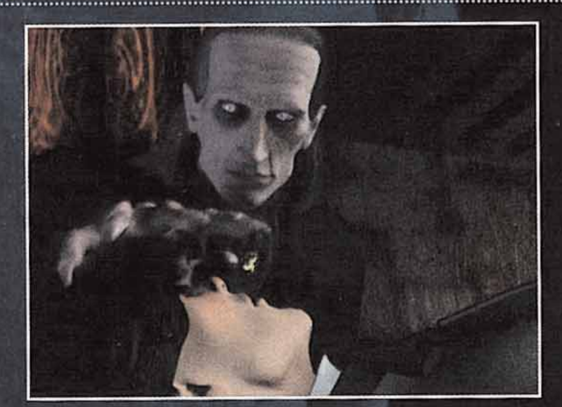
La única salida posible se encuentra en las alcantarillas, entrando a través de la trampa situada donde dejamos a Bill atado. Hopkins se le ha llevado, para facilitarnos el camino. De nuevo en el subsuelo, vamos hasta el último túnel donde la oscuridad no nos deja avanzar. Usando las gafas de Hopkins, que poseen el don de la visión vampírica, descubrimos un rastro de pasos que seguimos, hasta llegar a una extraña máquina, que activamos mediante una palanca situada a nuestra izquierda.

Jonathan descubre con horror como Bill ha aparecido de la nada, dispuesto a pararle los pies. Para evitarlo, y usando de nuevos las gafas, Jonathan descubre un punto débil en Bill: una mancha roja junto a su corazón. Con el revólver, nos lo quitamos de encima en un periquete y continuamos nuestro camino, hasta llegar a la entrada subterránea del Styx, el local en que Drácula proyecta unas siniestras películas...

La entrada al Styx está cerrada con una extraña combinación. Empujando de la anilla superior del cuadro que hay junto a la puerta, se descubre una cerradura y una combinación de números que aparece al usar la llave cilíndrica en la misma, así como un extraño dibujo. La solución se encuentra en el diario de Drácula. Cogemos la llave, la sacamos del cilindro y la combinamos con el diario de Drácula. Usando las gafas de Hopkins en el mismo, que se abre por la página adecuada, veremos una combinación de números y símbolos. Si colocamos la llave junto al símbolo que aparece en el cuadro, descubriremos que se ajusta a una relación con los números indicados en el cuadro de la cerradura. La combinación adecuada que se debe ajustar en el cilindro, para abrir la puerta del Styx, es 3582, resultante de lo que marca el diario junto con la llave. Al volver a usar la llave, ahora con la combinación correcta, la entrada al Styx es cosa hecha.

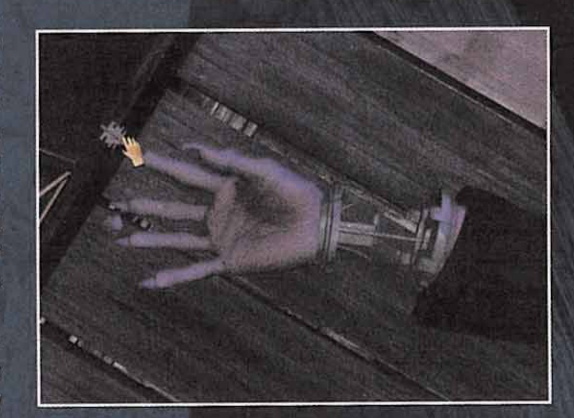
RECUERDOS DEL PASADO











Al llegar al Styx, Jonathan descubre la figura de Drácula junto a un proyector de cine, pero sólo es un maniquí. Usando la ficha que llevamos en el proyector, una película de Mina en el castillo del Conde comienza a proyectarse.

Al seguir investigando, Jonathan llega hasta una pianola, en la que debe utilizar la tarjeta perforada que lleva encima. Al comenzar a sonar la música, un gas sale de la máquina y deja a Jonathan aturdido...

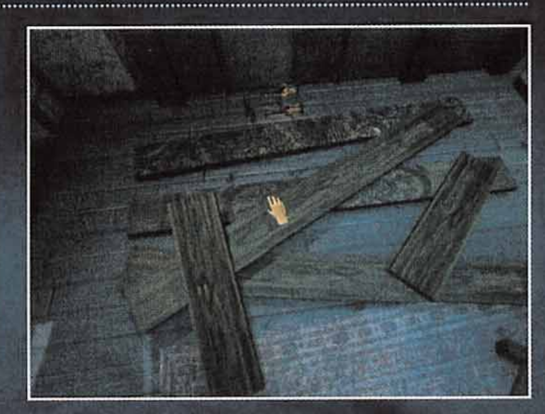
Al despertar, Drácula se encuentra junto a él y le informa de que está de vuelta en el castillo, sin escapatoria posible y con todo perdido para Mina. Sin embargo, pese a las amenazas, Jonathan se niega a decirle dónde está el Anillo del Dragón. Hopkins aparece para liberarle y, una vez en pie, recoge el arma que Dracula ha tirado bajo la cama, y sale de la habitación... Todo era un truco. La habitación era un decorado del Styx, y Jonathan se encuentra en unos estudios de cine. Una figura amenazante acecha en la oscuridad, pero con las gafas y el revólver, Jonathan se libra del enemigo. Al explorar el lugar, Jonathan descubre a Seward convertido en vampiro... ¿o sólo ha sido una alucinación? Una figura de dragón mantiene una espada guardada en su lomo. Jonathan la recupera y, al examinar una caja de fusibles cercana, y activar una palanca, nota que algo se mueve a su espalda.

Un maniquí de Drácula, que parece tener vida propia, comienza a perseguirle. Un primer ataque con la espada le daña, pero no es suficiente. Jonathan corta una cuerda y se alza sobre unas plataformas. Al caer en la plataforma recoge una cuerda con un garfio, y una manivela que se encuentra debajo, y sube por unas escaleras que hay en la pared. Arriba, descubre un mecanismo en el que la manivela encaja perfectamente. Al activarlo. La plataforma se mueve hacia delante mientras el maniquí aparece por un ascensor... Parece no haber salida.

Finalmente, al final de la plataforma, Jonathan descubre otra cuerda que corta con la espada y hace caer un foco, abriendo un paso en las salidas de ventilación. Subiendo allí, Jonathan debe romper un ventilador, introduciendo la espada en el mismo, para poder continuar. Parece que todo está cerrado, pero en una trampilla recoge una llave, que puede usar en el conducto de la derecha, abriendo un hueco pero... el maniquí nos está esperando abajo. Sin pensarlo dos veces, usa la cuerda con el garfio y eleva el maniquí para que se destroce al chocar con un ventilador y entonces el camino queda libre. Examinando los restos del sosias de Drácula, descubrimos un diapasón en su torso, y una llave que extremos al manipular los restos de una de sus manos. Con la llave, podemos utilizar el ascensor por el que llegó y regresar a la sala de proyección. Allí, nos topamos con Seward que, aún consciente, lucha contra su transformación, aunque en vano. Nos entrega la llave de su laboratorio secreto y mientras Jonathan escapa por la pianola, usando las gafas de Hopkins y activando un mecanismo secreto, Seward vuela el Styx... consigo dentro.

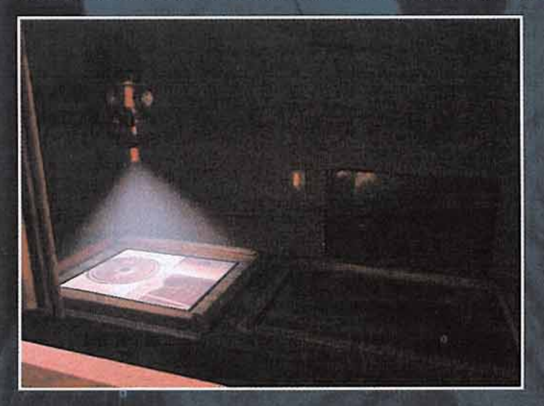
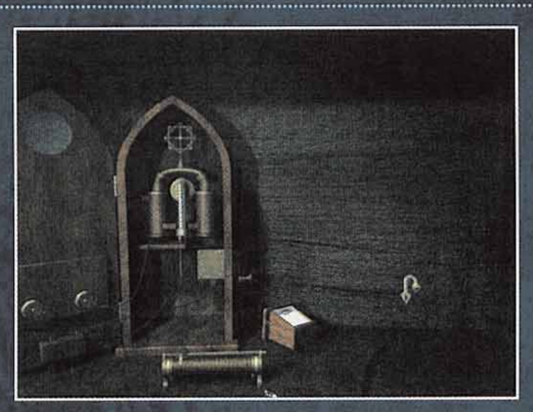
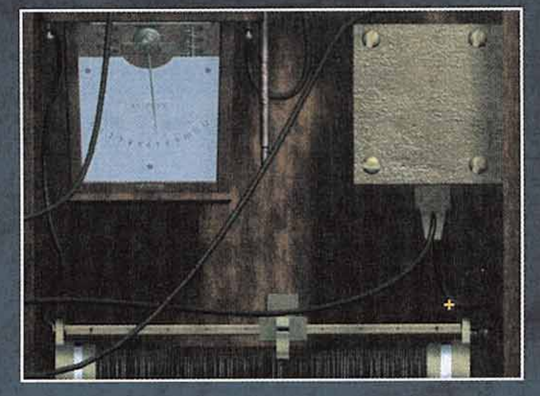
REGRESO A CARFAX. EN BUSCA DEL CONDE





El camino a Carfax se debe hacer, de nuevo, por las alcantarillas. Usando un bote llegamos a la puerta del sotano, cerrada con un mecanismo similar al de la entrada del Styx. Repitiendo todos los pasos, Jonathan da con la clave de apertura (8462) y entra en la casa. En el sotano, recoge las tres cajas tapadas con un paño y sale al recibidor. Allí, coloca las cajas junto a la escalera, y examina su contenido: unas tijeras, un hacha y un martillo. Subiendo al estudio de Drácula, reducimos a astillas su escritorio y recogemos las tablas que quedan. Tras el biombo, cogemos la vela y nos dirigimos después a la habitación en que encontramos a Peabody. Allí, cortamos las cortinas de la ventana, con la ayuda de las tijeras, y cogemos los restos. Ahora hay que volver al sótano para evitar que Drácula se refugie en su ataúd. Con ayuda del hacha destrozamos al ataúd y recogemos la madera. Con todo ello vamos al recibidor, metemos todo dentro de las tres cajas y, encendiendo la vela, prendemos fuego a Carfax. En ese momento Drácula se presenta ante Jonathan y le encierra en el sotano. No parece haber escapatoria, pero la luz del fuego ilumina el fondo del sótano y descubre un pequeño nicho junto a la puerta, en el que encontramos una llave, que abre la misma. Parece que, esta vez, sí que estamos atrapados. Una válvula hace subir el nivel del agua. Y aunque no hay otra salida, Jonathan se lanza al agua e investiga bajo su superficie, junto a la esquina de la izquierda. Debe subir, de vez en cuando, a respirar para no ahogarse. Tras unos escombros descubre nueva válvula, que hace subir el agua aún más. Finalmente escapa por la abertura del muro central. Apareciendo en las alcantarillas, se dirige de nuevo a la casa de Seward.

APRENDIZ DE CIENTÍFICO

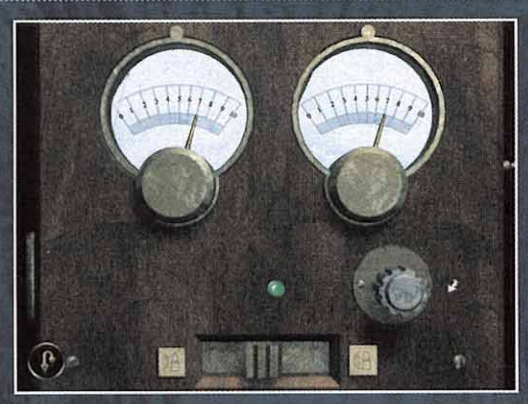
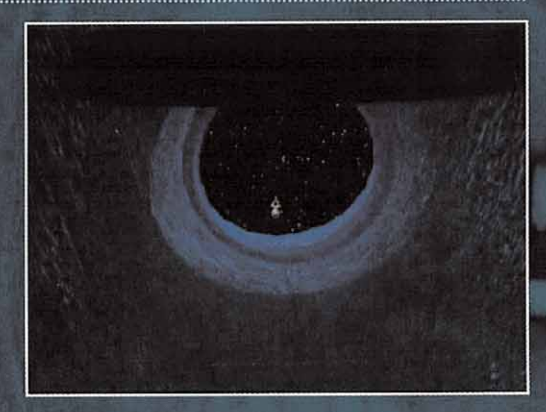




En el laboratorio de Seward, en el sótano de la casa, abrimos el armario de la derecha con la llave que nos dio el doctor. Allí, lo primero que hay que hacer es examinar la cortina de la parte inferior. Usamos el negativo de la foto en el proyector de la izquierda. Apagamos la luz y sacamos del cajón de la derecha un papel para pasar la imagen a positivo. Encendemos el proyector y vemos cómo aparece una imagen, que nos indica los datos para componer el aparato desmontado que está encima: 8 de resistencia, 4 en el tubo de electrolisis y 7 para el amperímetro.

Recogemos el papel con las instrucciones dejadas por Seward para saber cómo empezar. Usamos la resistencia (en forma de herradura) en primer lugar, y examinándola una vez colocada ajustamos el nivel a 8. En segundo lugar colocamos el tubo de electrolisis, y ajustamos su nivel a 4.

Finalmente, colocamos el reostato y el amperímetro, y lo ajustamos a 7. Quitando el receptor de la parte superior, lo sustituimos por el diapasón. Cerramos la caja, quitamos la manivela y recogemos todo. La salida, por supuesto, está en las alcantarillas...

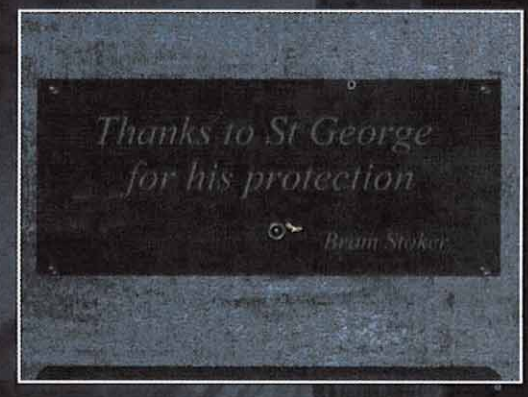
LOS ANIMALES DE DRÁCULA

Parece que todo está en nuestra contra. Jonathan se topa de bruces con un grupo de ratas que no le dejan avanzar. Pero para eso tenemos el "sintonizador" que hemos fabricado. Usamos la manivela con el aparato, para cargarlo. Ahora, examinándolo, pulsamos el botón de la parte inferior, a la izquierda, para que "recoja" las ondas sonoras. Un nuevo examen nos da la potencia a que colocarlo, para que emita una onda contraria. Aplicándolo sobre las ratas, despejaremos el camino. Al llegar a la maquinaria donde eliminamos a Bill, tenemos que usar la llave recogida en los conductos de ventilación del Styx, y activar la segunda palanca para que el puente se tienda sobre la posición que nos permita continuar. Al llegar al final del camino, que parece sin salida, Jonathan recogerá unas tablas del suelo que usará como puente, para salir a la alcantarilla que nos lleva a Highgate.

EL ÚLTIMO PASO HACIA DRÁCULA



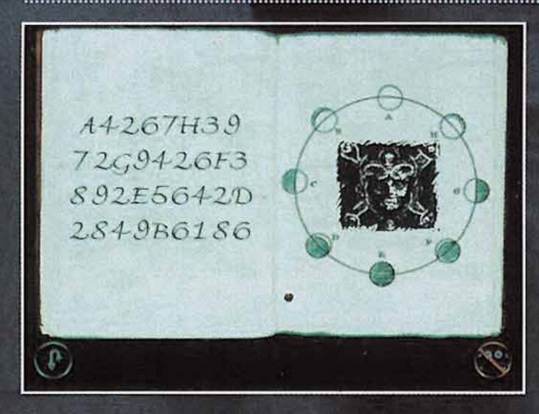




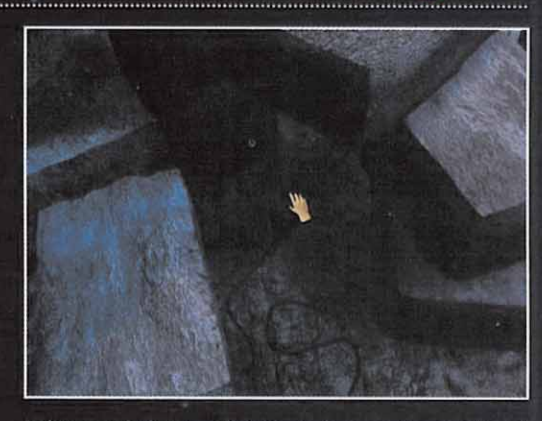
De nuevo en Highgate. Debemos explorar y buscar algo que nos lleve a la indicación sobre la protección de San Jorge que Hopkins mencionó. Finalmente, en una pared, contemplamos unas placas que, más de cerca, nos revelan un mensaje relativo a San Jorge escrito por un tal Bram Stoker... ¿De qué le suena eso a Jonathan?

Al retirar la placa aparecen el Anillo del Dragón y una clave numérica para abrir una cerradura. Pero, aún queda eliminar a las gárgolas que protegen la tumba de Drácula. Para ello, recorremos el cementerio usando el sintonizador de Seward, hasta dar con las tres y hacerlas añicos. Finalmente, llegamos al panteón donde Drácula entró, en nuestra primera visita al cementerio, y entramos. Allí, usaremos la clave que venía en el papel: 9287, desde arriba a la izquierda, siguiendo las agujas del reloj. Drácula hace acto de presencia para advertirnos que esto no ha hecho más que empezar, y que todo terminará en su castillo de Transilvania. El vampiro escapa y nos deja allí, sin saber qué hacer...

DE CAMINO AL CASTILLO. LOS SUBTERRÁNEOS







Tras haber frustrado los planes de Drácula en Londres, el monstruo ha huido a Transilvania, llevándose a Mina consigo, con la intención de convertirla en su esposa. Jonathan no pierde un segundo y, una vez más en pocos días, se ve obligado a perseguir al vampiro hasta su refugio, visitando de nuevo aquel lugar que creía sólo volvería a ver en sus pesadillas.

Jonathan aparece en los subterráneos que conducen a las inmediaciones del Castillo Drácula, pero parece que, en esta ocasión, el vampiro ha tomado muy en cuenta sus fallos anteriores, cerrando todos los posibles caminos y dejando a Harker atrapado. La única posibilidad de avanzar estriba en averiguar la combinación que cierra la puerta que se encuentra en el nivel medio de las galerías. Esta cerradura es similar a la que el Conde usaba en su escondrijo de HighGate, y la combinación está en nuestro poder, aunque no lo sepamos. Debemos usar el diario del Conde, con las gafas de Hopkins, en las páginas en que se encuentran dibujadas las fases de la Luna. Así, descubriremos una serie de números ocultos junto a diversas letras. La combinación correcta es la que corresponde a la letra G: 9426. Esta combinación se usa en la cerradura partiendo de la esquina superior izquierda, y en el sentido de las agujas del reloj.

Una vez abierta la barrera, llegamos hasta el final del pasillo que se encuentra cerrado por una enorme cabeza de dragón. A nuestra derecha veremos una caja, en cuyo interior, bajo un trapo, descubrimos una pala y una barra de metal. Cogemos ambos objetos y nos dirigimos escaleras abajo. En el enorme montón de piedras que encontramos se esconden varios objetos más. A la izquierda observaremos que podemos mover una piedra con ayuda de la barra, lo que nos desvelará un detonador, que pasaremos a nuestro inventario. Situándonos frente al montón, en el medio, subiremos al mismo para descubrir a la derecha un martillo y un escoplo, que igualmente recogeremos.

Volvemos abajo y nos dirigimos a la mesa. Con ayuda del martillo y el escoplo forzaremos el cajón de la misma, recogiendo un rollo de cable. Pero observaremos que el cajón no se abre totalmente. De nuevo el escoplo romperá el tope que nos oculta la parte posterior del cajón, donde hallaremos una llave.

Esta llave abre la caja que se encuentra tras la mesa, que esconde en su interior una carga de dinamita. Parece, pues, que ya podemos dirigirnos de nuevo a la cabeza del dragón, para continuar nuestro camino. Colocamos la dinamita en la boca del dragón y le conectamos el cable. Nos movemos hacia atrás, donde conectamos el detonador y nos resguardamos de la explosión que estamos a punto de provocar.

Una vez activado el mecanismo, la cabeza del dragón revienta en mil pedazos, dejando caer una joya que recogeremos antes de seguir adelante, por el camino que nos conduce a las mazmorras del Conde Drácula.

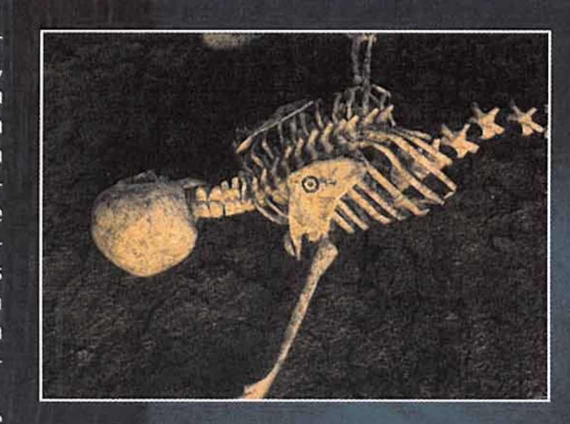


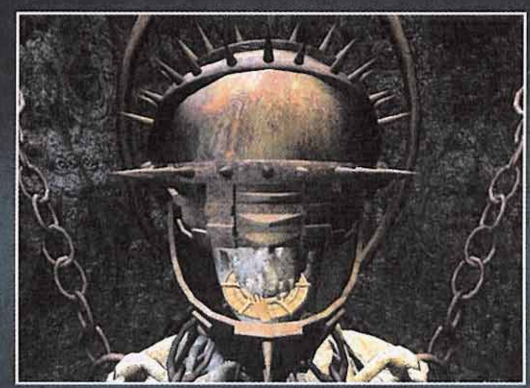




MUERTE Y PODREDUMBRE. EN LAS MAZMORRAS DE DRÁCULA.

Una pequeña habitación, rodeada de celdas en cuyo interior se encuentran los restos de los enemigos de Drácula, nos recibe. Parece que no hay salida, una vez más, pero a nuestra derecha veremos un cuadro con la cabeza de un demonio. En su ojo derecho encaja perfectamente la joya que hemos recogido, y que abre un pasadizo tras el damero de la pared. Siguiendo por el túnel en que acabamos de entrar, hasta el final, descubriremos una celda con los barrotes deshechos. Entrando en ella, debemos explorar las dos esquinas, moviendo unos esqueletos y excavando en el suelo con la ayuda de la pala. Así, encontraremos una tibia, una calavera y un pergamino, en el que unos extraños dibujos y mensajes aparecen escritos.



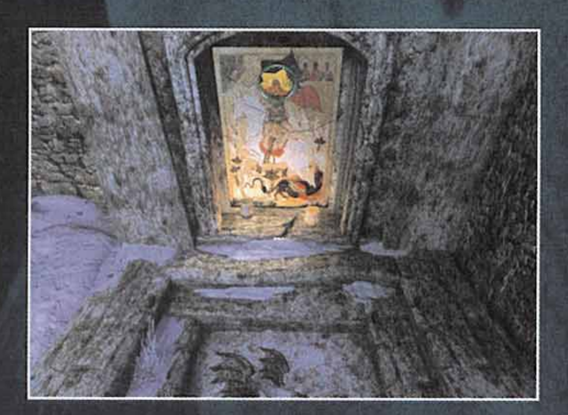


Volvemos de nuevo al túnel y nos situamos en la mitad de su recorrido, donde una nueva galería conduce hacia una puerta, cuyo marco se encuentra ornamentado por calaveras. A la derecha, sin embargo, se encuentra otra puerta. Abriendo ésta, recogeremos una ballesta, una lámpara, unas flechas (en la parte superior) y un medallón rojo, que está en el cajón del escritorio. Ahora, debemos salir de nuevo a la galería, situarnos frente a la puerta del fondo y reproducir lo que el plano dibujado en el pergamino nos propone.

En el inventario, combinamos la medalla y la tibia. Situamos la calavera en el suelo y encima ponemos el objeto resultante de la combinación mencionada. Ahora encenderemos la luz y la colocaremos detrás de la calavera. Un rayo atraviesa el medallón, incidiendo en una de las calaveras de la puerta, y abriendo la misma.

Jonathan se encuentra en la segunda sección de las mazmorras, y avanzando hasta el final llegamos al pie de una escalera que desciende a la oscuridad. Sin embargo, aún no es el momento de atravesarla. Unos rugidos nos hacen mirar encima nuestro, para descubrir una bestia amenazadora, que hemos de eliminar antes de bajar por las escaleras. Para ello, combinamos las flechas con la ballesta, y acabamos con el monstruo. Despejado el camino, bajamos, tanteando en la oscuridad, para encontrarnos frente a frente con los restos de Radu, el hermano de Drácula y antiguo adversario, cuyo final fue bastante horrible, como se puede comprobar. Examinando sus restos, exactamente en la máscara que cubre su calavera, encontraremos la joya que el Anillo del Dragón llevaba engarzada. Pero nada más recogerla todo se viene abajo y Jonathan cae al fondo del pozo, descubriendo un camino que le llevará hasta el cementerio de Borgo, otro conocido lugar de infaustos recuerdos.

EXTRAÑAS ENERGIAS EN BORGO





El cementerio parece desierto, aunque los ruidos de la noche mantienen a Jonathan alerta ante cualquier posible incidencia. Dando la vuelta a la tumba que se encuentra cerrada con una cadena, la tumba de Drácula, nos topamos con lo que parece un sacrificio ritual: un ave crucificada en la pared de la misma. Excavando a sus pies, descubriremos un trozo del mosaico de San Jorge, que debemos reponer en su lugar original. Ahora, debemos recoger un trozo de una estatua, que representa una mano y una cruz, y que se encuentra detrás de la tumba que hay en una de las esquinas del cementerio. Con ella, nos dirigimos frente a la tumba de Drácula, y damos media vuelta de modo que contemplemos la verja de entrada al cementerio. Con ayuda de las gafas de Hopkins, descubriremos un haz de energía, que enfrenta las fuerzas del mal, saliendo de la tumba, con las del bien, saliendo del mosaico de San Jorge. Para inclinar la balanza de nuestro lado en esa lucha, usaremos la mano con el crucifijo, lo que romperá las cadenas de la tumba permitiendo el acceso a la misma, y a un túnel que nos llevará hasta el patio del Castillo Drácula.

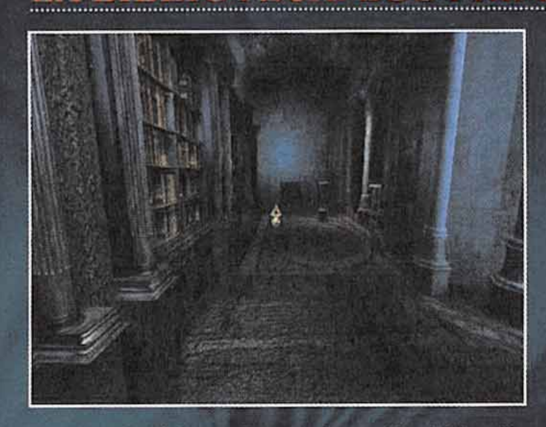
EN EL CASTILLO. EN BUSCA DE AYUDA

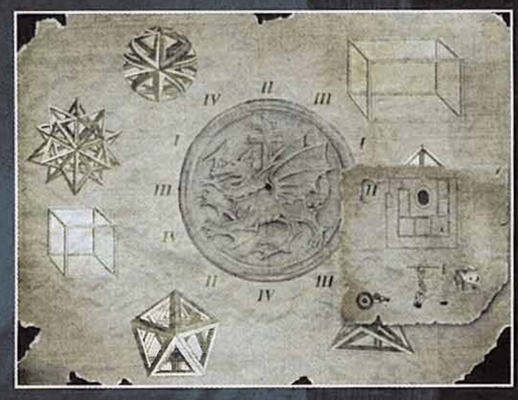
Todo cerrado... excepto la puerta que conduce a las mazmorras, en las que en nuestra anterior visita al Castillo encontramos a Dorko, la hechicera encerrada por Drácula. Bajando las escaleras descubrimos que la vieja bruja continúa confinada. Jonathan conversa con ella sobre cómo Drácula intenta recuperar sus poderes, para lo que pretende convertir a Mina en la favorita entre sus esposas. Dorko traduce los extraños escritos que se encuentran en el pergamino hallado en el suelo de las mazmorras, tras lo que pide a Jonathan que le dé la joya encontrada en la máscara de Radu. Dorko, le informa que esta joya se engarza en el Anillo del Dragón para convertirlo en el arma capaz de derrotar de manera definitiva al Conde. Sin embargo, antes de que pueda terminar el hechizo para conseguir su objetivo, aparece una de las esposas de Drácula, que acaba con la vida de Dorko. Antes de morir, le da a Jonathan un anillo de oro, que le servirá para usar algunos de sus poderes. Siguiendo a la vampiresa, Jonathan vuelve al patio del Castillo donde observa cómo aquella crea un muro de fuerza, que protege un área sagrada del paso de Harker, impidiéndole avanzar. La única salida posible se encuentra en la puerta que está situada al final de la escalinata custodiada por las estatuas de dos lobos. Jontahan llega hasta allí, pero está cerrada. Para abrirla, se deben usar las gafas de Hopkins, para visualizar un pentáculo, y el anillo de Dorko. Llegando al final del pasadizo que hemos abierto, recogemos un garfio y una cuerda, que podremos usar en combinación con la ballesta que se encuentra en nuestro inventario. Debemos volver a la puerta de la escalinata, y disparar la cuerda con el garfio en la barandilla que se encuentra al otro lado del patio, en el primer piso. Así, podremos ir, colgados de la cuerda, atravesando todo el patio hasta llegar a la puerta que conduce al interior de la biblioteca de Drácula.





LA BIBLIOTECA. LOS PRIMEROS ENIGMAS DEL CONDE





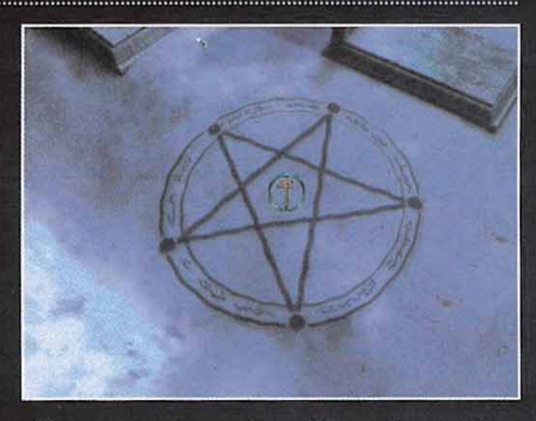


Una vez en la biblioteca, llegamos hasta el final del pasillo donde abriremos un escritorio, en cuyo interior encontramos un pergamino con un damero dibujado. Usando la barra de nuestro inventario, podemos acceder a un cajón oculto en el escritorio, a la izquierda. Un nuevo pergamino aparece. Si lo desenrrollamos veremos una serie de figuras geométricas y números romanos, alrededor de una imagen del Anillo del Dragón. Sobre este pergamino debemos usar el que encontramos en las mazmorras de Radu, y que Dorko tradujo momentos antes. Nos fijaremos en que tiene dos orificios. Estos orificios se hacen coincidir con los números romanos del segundo pergamino, y obtendremos una asociación entre números y figuras. Se debe usar el pergamino por las dos caras, para tener la secuencia completa y en el orden correcto, de números y figuras. Cuando hemos conseguido esto, damos media vuelta y examinamos un panel situado en la biblioteca que descubrirá un mecanismo en el que se dibujan las figuras vistas en el pergamino. Siguiendo el orden localizado gracias a los números romanos, el panel girará y nos permitirá recoger una cruz de oro, con la que volveremos al patio del castillo.

DESTRUYENDO HECHIZOS







El siguiente movimiento de Jonathan le lleva a deslizarse de nuevo por la cuerda tendida, aunque ahora se ha de dejar caer en medio del muro de energía en el centro del patio. Allí, examinará la tumba que se encuentra a la izquierda, levantando la lápida con ayuda de la barra. Los restos del caballero mencionado en los escritos aparecen, sujetando un medallón.

Este medallón se ha de combinar con la cruz, recién recogida, tras lo que usaremos este objeto en el suelo del patio, destruyendo el muro levantando por la vampiresa y dejando el camino libre, de nuevo, hacia la biblioteca, aunque esta vez podremos ir por las escaleras.

LA LÓGICA DEL VAMPIRO. AJEDREZ Y TRAMPAS.

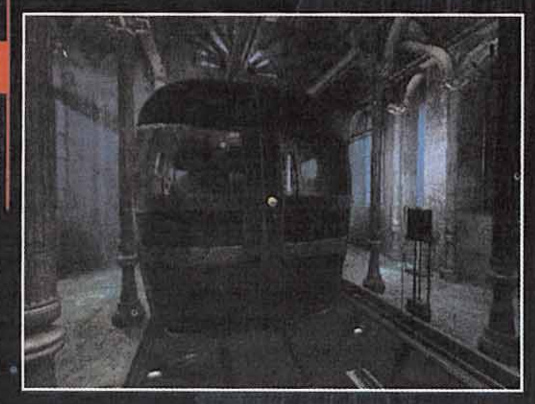


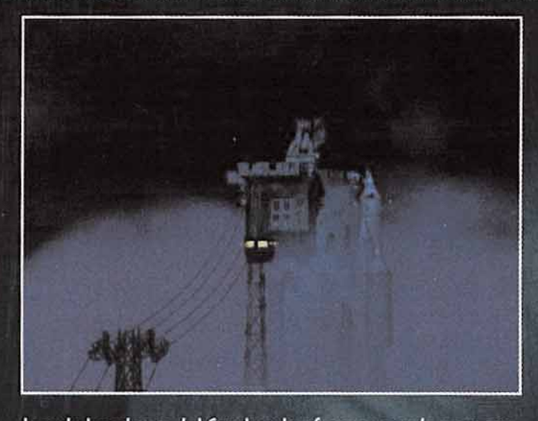




Antes de bajar a la parte inferior de la biblioteca, que dibuja en su suelo un enorme damero, debemos hallar la clave que desactiva esta enorme trampa que Drácula nos ha preparado. Entramos en la pequeña habitación que hay a la derecha del pasillo, tras abrir la cerradura con ayuda de la cruz de oro, usando previamente las gafas de Hopkins. Allí descubrimos un tablero de ajedrez que parece normal excepto por una serie de interruptores marcados con letras. Lo primero que debemos hacer es colocar el pergamino que tiene dibujado el damero, bajo el tablero de ajedrez. Para resolver este enigma, se ha de hacer uso del diario de Drácula. Allí, descubrimos la situación exacta en que se han de colocar las piezas del tablero, para que el camino a seguir abajo, se marque en el pergamino que hemos colocado bajo el tablero. La clave que nos permite marcar este camino es usando los interruptores en el siguiente orden: FBHEACGD. Jonathan observará como las piezas se mueven solas, para después recoger el pergamino y descubrir la clave que nos permitirá sortear las trampas que se encuentran escaleras abajo. Antes de avanzar, hay que hacer notar que el pergamino marca las casillas del damero con los colores invertidos, según aparecen en el suelo del piso. Al llegar al centro del damero gigante, el suelo desaparece alrededor de Jonathan y Drácula aparece para informarnos que nos quedaremos allí, sin salida posible... Pero Drácula no cuenta con los objetos que hemos recogido hasta ahora. Usando el telescopio en la puerta que se encuentra al fondo de la habitación, y luego las gafas de Hopkins, descubriremos que podemos aplicar al anillo de Dorko en el pentáculo para crear un puente mágico que nos permite salir del centro de la habitación. Una vez conseguido, volvemos a usar las gafas y ahora con ayuda la cruz, abriremos la puerta que nos permite el acceso a la habitación del teleférico.

CADA VEZ MÁS CERCA







La habitación del teleférico desvela en sus paredes diversos interruptores, que usaremos para llamar a la cabina y disponer los mecanismos que nos permitirán acceder a su interior. Una vez dentro de la cabina, activaremos el mecanismo principal para llegar hasta el Santuario del Conde, pulsando el botón rojo. Al llegar a nuestro destino y bajar de la cabina, aparece Hopkins, que informa a Jonathan de los planes del Conde, y le ofrece su ayuda para acabar con Drácula, pero antes de que pueda ponerse en acción, uno de los sicarios de Drácula acaba con su vida. Antes de morir, Hopkins nos da una llave, que nos ayudará en nuestros fines, pero de momento, parece que, una vez más, Jonathan se encuentra en un callejón sin salida.

La clave para escapar de esta habitación se encuentra en el interior de la cabina, donde usaremos la escalera que hay pegada a una de las paredes para subir hasta la trampilla del techo. Allí, volveremos a subir, hasta el nivel superior de vigas, dando después media vuelta y dirigiéndonos al final.

En las sombras, a su derecha, Jonathan encontrará una trampilla que le permite acceder al tejado.

SIN TIEMPO QUE PERDER. LOS SICARIOS DE DRÁCULA NOS ACOSAN



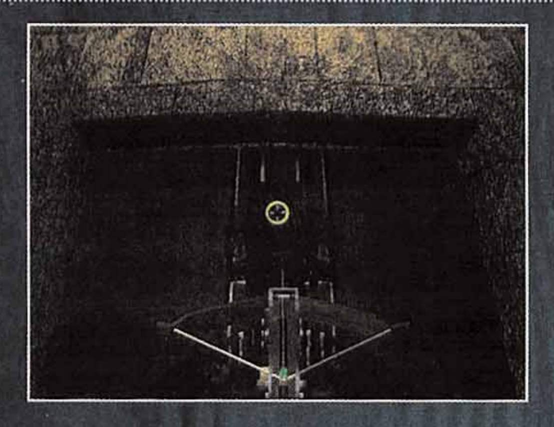


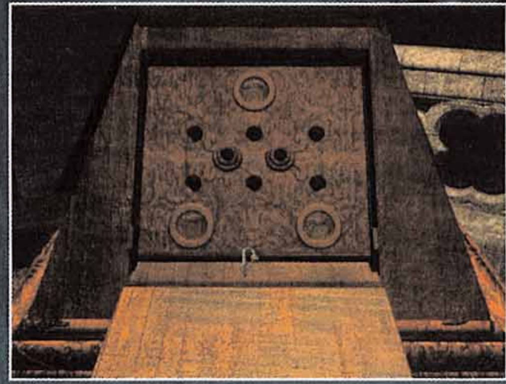


Los siguientes pasos se han de poner en práctica rápidamente, pues los sicarios de Drácula nos han detectado, y el tiempo es mínimo. Nada más llegar al tejado, debemos caminar hasta el final del mismo, donde encontraremos la cabeza de una estatua cerrando el paso a unas escaleras. Usando la barra del inventario, Jonathan empuja la cabeza, escaleras abajo, arrollando a los súbditos del Conde y despejando, de momento, el camino. Si damos unos pasos por las escaleras, descubriremos dos tablones, recogiendo uno de ellos. Ahora, hay que bajar algo más, hasta llegar a la pequeña garita donde hay un cañón apuntando al exterior. Junto a este cañón descubrimos un cubo, que recogeremos, volviendo sobre nuestros pasos hacia el tejado, donde está situada la estatua. Detrás de esta encontraremos un buen montón de nieve, que recogeremos con ayuda del cubo. Ahora, dirigimos a Jonathan hacia la zona donde el suelo ha cedido, junto a otro cañón. Bajamos al agujero, y descubrimos, examinando los restos, un pendón y varias astillas de madera. Volviendo arriba, usaremos el tablón cogido en las escaleras a modo de puente, para aproximarnos al cañón. Moviendo éste ligeramente, descubriremos una bala, que pasará a nuestro inventario, tras lo cual volvemos atrás, recogiendo el tablón, y de nuevo conducimos a Jonathan escaleras abajo, hasta la garita del segundo cañón. Ya que no hay pólvora alrededor, no podemos disparar el cañón, a no ser que pongamos en práctica nuestro ingenio. ¿Alguien recuerda una película llamada "El Baile de los Vampiros"? Pues cierta secuencia de la misma se reproduce aquí con total fidelidad. Debemos situar en el cañón, por este órden, la nieve del cubo, la bala de cañón y el pendón. Ahora, prendemos fuego a las astillas de madera y las colocamos junto al cañón, para hacer hervir la nieve y que el vapor impulse la bala y la dispare. El siguiente paso es acercarse a la abertura que hay en las escaleras y colocar allí el tablón. Pero aún no podemos pasar. Tenemos que recoger el segundo tablón, y así, sucesivamente, ir colocándolos hasta cruzar al otro lado. Examinamos los restos del servidor de Drácula que hemos matado con ayuda del cañón, y recogemos una tarjeta que lleva en su cinturón. Y, finalmente, con la llave que nos dio Hopkins, accedemos a la torre del Santuario de Drácula. Nos subimos al ascensor y usamos la tarjeta que acabamos de recoger. Vamos hacia abajo, volvemos a pulsar el botón y veremos como una barra roja aparece en la parte superior. Tenemos que bajar del ascensor antes de que se acabe el tiempo, tras lo cual éste volverá a subir, dejando libre el camino hacia una galería.

EL LABERINTO DE ESCALERAS

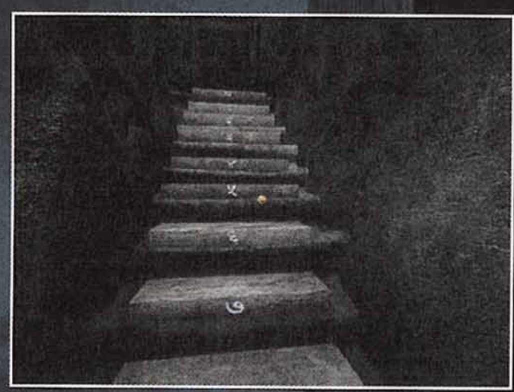
El acceso a la galería está cortado, pues un puente levadizo se encuentra levantado. Para bajarlo, debemos usar la ballesta y disparar a una de las cuerdas que, a la derecha, sujetan el puente. Una vez hemos pasado al centro de la galería, nos encontramos un extraño objeto justo en el medio. Si abrimos la caja superior, veremos una serie de perforaciones, que parecen para la inserción de algún objeto. Debemos recuperar tres objetos que, como interruptores, activarán un mecanismo que abrirá los cajones que se encuentran situados en la parte inferior. Así, que, de momento, lo único que podemos hacer es dirigirnos escaleras abajo, donde llegaremos a la habitación de la escalera maldita, recogida en el diario del monje que encontramos en el despacho de Seward.





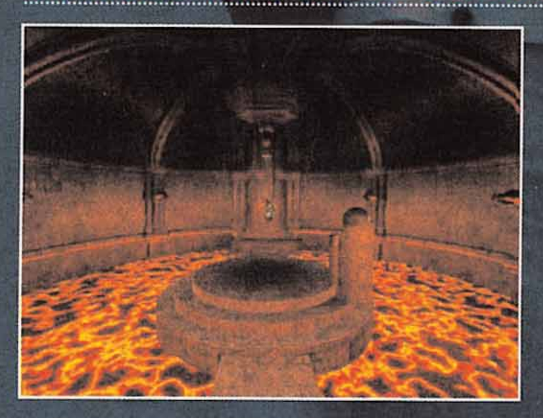
LA ESCALERA MALDITA

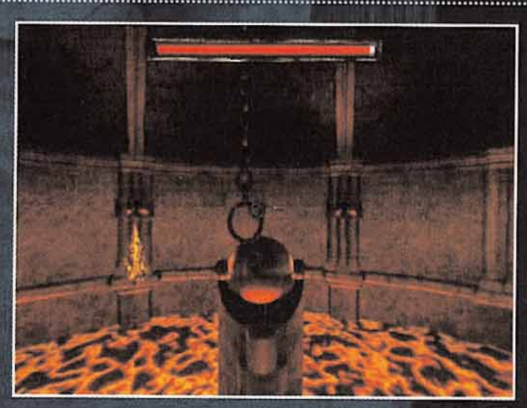
Una nueva trampa surgida de la pérfida mente del Conde Drácula. Si bajamos las escaleras que aparecen delante de nosotros, y continuamos avanzando, Jonathan morirá inmediatamente. Debemos desactivar el mecanismo que acciona la trampa, antes de dar ningún paso. Pero, ¿cómo? Para empezar, recogeremos a nuestra izquierda una calavera. Ahora, para desactivar la trampa, debemos llevar a cabo ciertos pasos con mucho cuidado. Es posible llegar al pie de las escaleras de un solo salto. Si damos media vuelta, observaremos que cada escalón está marcado con un símbolo. Estos símbolos, en sánscrito, encuentran una correspondencia en el diario del monje, y lo único que hay que hacer es seguir la secuencia correcta al pisar estos escalones, para no activar la trampa. Volviendo arriba, debemos pisar los escalones números 1, 3, 6, 7, 9 y 10 para bajar. Ahora, debemos llevar a Jonathan hacia el recodo de la izquierda. Allí descubrimos una mano que guarda uno de los objetos que se deben incrustar en la caja de la galería central. Pero cuando intentamos cogerlo, la mano se cierra. La solución es usar la calavera recogida y colocarla en la mano. Ahora, con la barra del inventario, rompemos la calavera y veremos el objeto en el interior. Lo recogemos y ya podemos salir de la habitación. Si colocamos el objeto recogido en la caja de la galería, el siguiente paso es, por el otro tramo de escaleras que bajan, llegar a la Sala de los Dragones.





DRAGONES Y LAVA. CUESTIÓN DE ORDEN







Nada más entrar debemos tirar de una cadena que hay a nuestra izquierda, para que aparezca un puente que nos conduce al centro de la habitación. Allí, veremos que una de las temidas barras rojas de tiempo, hace su aparición, indicando que nos queda poco tiempo antes de que la habitación se inunde por completo de lava, explusada por las cabezas de los dragones que nos rodean. Veremos que a nuestro alrededor cuelgan seis cadenas. Tirando de ellas en el orden correcto, pararemos la lava. Según nos colocamos mirando hacia el fondo de la habitación, el orden que hay que seguir se establece por la siguiente figura:

Salida (Cabeza de Dragón)

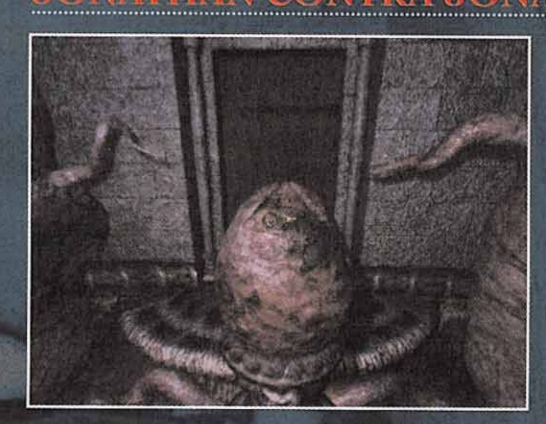
4	6
2	3
5	1

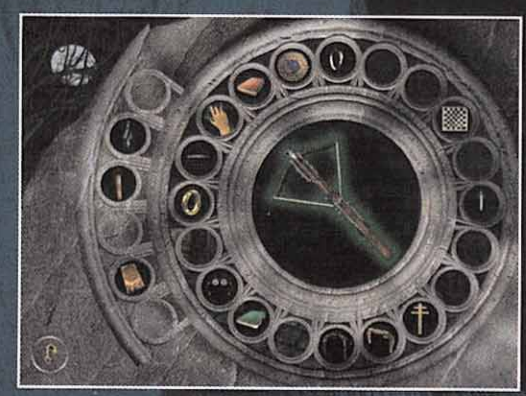
Entrada

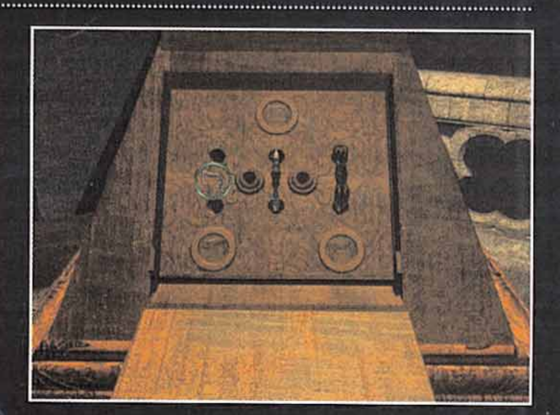
Así, conseguiremos llegar hasta el final de la habitación, donde encontraremos el segundo objeto que debemos colocar en la caja central de la galería principal.

Finalmente, cogeremos el último tramo de escaleras para llegar a la Habitación Orgánica donde nos enfrentaremos a un nuevo horror, maquinado por Drácula para eliminarnos antes de poder alcanzarle y acabar definitivamente con él.

JONATHAN CONTRA JONATHAN







La extraña habitación a la que hemos llegado parece el interior de algún organismo vivo. Al fondo de la habitación aparece una especie de huevo, en cuyo interior se encuentra el tercer y último objeto a recuperar, pero al intentar cogerlo, el huevo se cierra, y una figura similar a Jonathan se forma delante de nuestros ojos, impidiendo el paso.

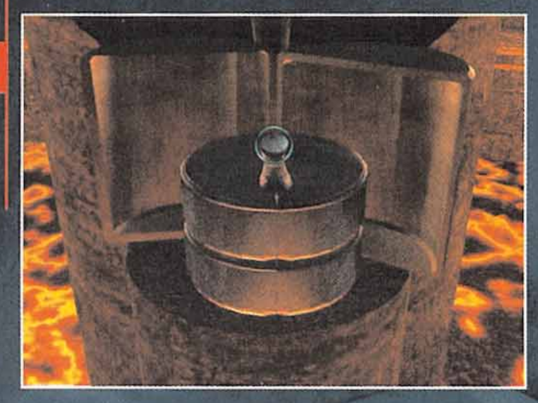
Jonathan vuelve al centro de la habitación y examina la misma a su alrededor, fijando la figura de su doble como referencia, delante suyo. Con ayuda de las gafas de Hopkins, miramos a la derecha. Veremos como una especie de abertura se abre y cierra, lanzando energía hacia el huevo. Con ayuda de la ballesta y una flecha empadada en la solución antivampiros, disparamos hacia esa abertura, interrumpiendo la transmisión de energía.

Ahora, Jonathan debe examinar la parte izquierda de la habitación, donde se repetirá la misma acción, pero aún parece que la energía fluye.

Jonathan debe llenar la jeringuilla con la pócima antivampiro y aplicarla en la última zona a la que disparó. De ese modo, el organismo que vive en la habitación morirá, y el acceso al tercer objeto quedará libre. Finalmente, volveremos a la galería principal, y colocaremos el último objeto en su sitio.

Hemos conseguido abrir los cajones inferiores, y en el interior de cada uno aparece un objeto cilíndrico, que compone el molde donde fundiremos los tres objetos recogidos (que debemos sacar ahora de la caja superior), en la llave final que activa el ascensor hacia el Santuario de Drácula.

EL FINAL SE ACERCA







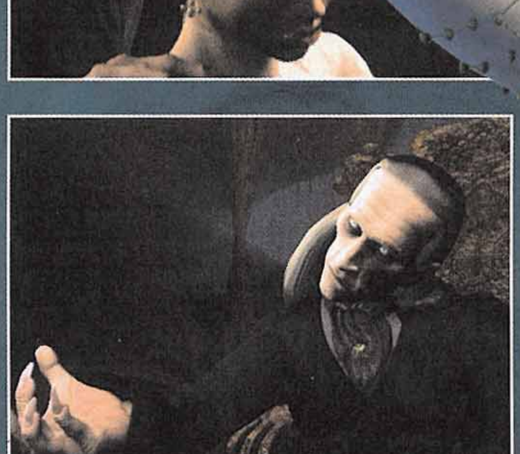
Volviendo a la Sala de los Dragones, lugar donde tendremos que ejercer la metalurgia, veremos que en el centro de la habitación existe una cúpula, que es en realidad un horno donde la lava actúa como fuente de calor. Esta cúpula, en la parte superior, es el horno propiamente dicho, pero donde se recoge el resultado de la fundición, es en la parte inferior. Así, abrimos la cúpula y colocamos los tres objetos en su interior.
Ahora, abrimos la parte inferior, y colocamos los cilindros, formando el molde. Finalmente, pulsando en la parte derecha del horno, activaremos el mismo y dos enormes cabezas de dragón aplicarán lava sobre el horno, fundiendo el metal y formando la cuarta y definitiva llave, que usaremos en la caja de la galería principal de las escaleras. Así, activaremos el ascensor, al cual nos dirigiremos inmediatamente después, para llegar hasta Drácula. El final, está próximo.

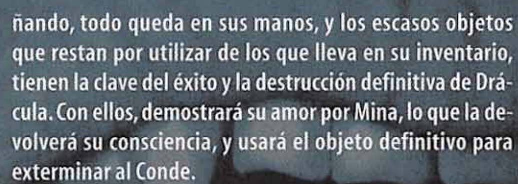
EPÍLOGO. EL ENFRENTAMIENTO FINAL









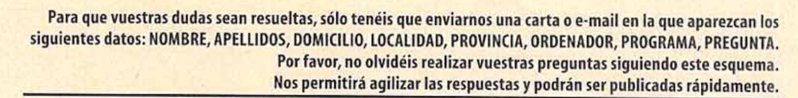


Ante nuestros ojos, Drácula, Mina y su cohorte de vampiresas. El enfrentamiento es inevitable pero... Mina parece no reconocernos. ¿Cómo es posible? El hechizo del vampiro ha hecho su efecto, y parece que Jonathan está derrotado... ¿O no?
Durante una secuencia en la que Jonathan creerá estar soñando, todo queda en sus manos, y los escasos objetos que restan por utilizar de los que lleva en su inventario, tienen la clave del éxito y la destrucción definitiva de Drácula. Con ellos, demostrará su amor por Mina, lo que la devolverá su consciencia, y usará el objeto definitivo para exterminar al Conde.









Atlantis

He rescatado a la reina, me he escapado de la cueva y he hablado con Héctor. ¿Cómo despisto a los soldados que me persiguen?

Enric Cardona (e-mail)

Habla con Héctor dejando así a la reina con él. Haz que los guardias te sigan, corre en dirección a la cueva de la vieja; la encontrarás en la parte derecha del bosque, la entrada de la cueva no se ve, está camuflada entre la roca, es simplemente una especie de hueco en la montaña.

Oirás una voz que te dice que mantengas los ojos cerrados pues de esta manera no pueden verte. No los abras hasta que la voz te lo indique. Habla con la vieja. Debes poner los engranajes de manera correcta para que la gallina ponga cuatro huevos, es muy fácil, cuando los engranajes estén bien colocados tira de la cadenita. Luego debes resolver el puzzle de las serpientes: huevo amarillo agujero superior izquierda, huevo rojo agujero superior izquierda, huevo verde en el centro, huevo azul en el agujero de la derecha abajo. Debes hacer que las serpientes no pasen por el mismo camino.

Si colocas los huevos de la manera que te he contado las serpientes se pueden mover sin pasar por el mismo camino. Ahora vuelve otra vez al bosque.

The curse of Monkery Island

He conseguido el mapa y tengo también a toda la tripulacion pero cuando intento subir al barco me echan todas la veces. En un cd de sus revistas venía la solucion, pero en ella explican que hay que buscar una mosca empotrada en la pared y no la encuentro ¿puede ser éste el problema ? ¿Donde está la mosca?

José González (e-mail)

Podemos decirte que ese no es el problema, lo que tienes que hacer es, una vez hayas llegado con la barca hasta el bajel, subir al barco.

Su loco primer oficial y su tripulación de simios se pasan la vida haciéndote saltar por la borda pasándote por la plancha. Cansado de semejante trato, sierra la plancha con el cuchillo dentado y sube de nuevo al barco.

Ahora no tendrán más remedio que castigarte de otro curioso modo (no te asustes, estás en «Monkey Island»). Con el castigo encima, acude a la pollería dispuesto a aprovechar tu disfraz, pero es sin embargo el encargado el que saca provecho, y te mandará convenientemente envasado. Ahora despertarás en el castillo de popa del barco. Usando el libro de ventrilocuismo sobre el capitán LeChimp, lograrás que el primer oficial reciba unas órdenes escuetas de abandonar el barco.

Obtendrás tras esto el mapa que tanto deseabas con la localización de Elaine, un poco de aceite de pollo y el mando del barco pirata. Puedes irte abriendo la ventana o por la puerta grande si ya has hecho todo lo demás.

Monkey 2

¿Cómo se gana el concurso de escupir?.

Ferrán M. (Valencia)

Participa también en un original concurso de salivazos, en el que sólo podrás vencer combinando varias de tus habilidades. Tendrás que tocar el instrumento, para distraer al público mientras haces una pequeña trampa. Luego tómate un copazo y espera las mejores condiciones climatológicas para conseguir un lanzamiento de récord (fijándote en la pluma de una de los espectadores).

¿Cómo consigo que el gobernador de Phatt me devuelva el mapa y todos mis objetos después de conseguir salir de la cárcel?

Recoge en la misma cárcel antes de irte todas tus pertenencias, y hasta un sobre en cuyo interior había un plátano y un organillo. Luego deambula sin rumbo fijo por la isla, y entre callejón y callejón conseguirás el truco para ganar a la ruleta. Te embolsarás unos doblones, y una atractiva invitación para una fiesta de disfraces en la vecina isla Booty, organizada por la Gobernadora Marley, quien, según todas las pistas, podría ser tu amada Elaine.

¿Cómo consigo mover la bomba que hay en la cascada?

La extraña bomba la conseguirás mover con la ayuda de un amigo con manos hábiles, un mono, produciéndose una reacción que te dejará boquiabierto. Adéntrate en los túneles, y saldrás a una pequeña isla que habías visto desde lejos a tu llegada a Phatt.

¿Qué tengo que hacer en la librería?

Luis Sánchez (Madrid) (las tres preguntas)

En la biblioteca, repasa el extenso fichero y localiza en él tres libros muy interesantes: Uno de recetas vudú, otro de Grandes Naufragios y, cómo no, lo último de Corín Tellado, además, en la reproducción a escala, verás algo que le debes a un pobre chico en Scabb, así que no dudes en cogerlo.

Gabriel Knight

¿Estoy en el noveno día qué hago en el templo con el reloj antiguo?

Marcel Jimenez (Venezuela)

Tras deambular un rato por el interior circular, verás varias regularidades: el total de baldosas, puestas o caídas, daban doce; cada baldosa tenía pintadas un número distinto de serpientes, precisamente del uno al doce; de ellas, once tenían las serpientes dispuestas de modo simétrico excepto la "ocho" que las tenía formando una espiral. Finalmente, la "siete" y la "doce" no podían sacarse de los lugares en que estaban clavadas en la pared, a diferencia de las otras diez. Por otra parte, las posturas de las momias se alternaban cada tres cámaras o estancias, y eran tres distintas. Tras dibujar mentalmente estos datos, date cuenta que los adoradores del sol habían dispuesto las estancias de modo parecido a un reloj moderno. Teniendo esto en mente, y recordando el resorte secreto del reloj del abuelo, y con la referencia de que el "siete" y el "doce" ya estaban colocados, ve colocando las baldosas de manera que fueran numerando las estancias correlativamente del "uno" al "doce", como si fueran los dígitos de un reloj analógico moderno. En una de las cámaras encontrarás un gran bastón cuya forma sugería una llave. Ve hacia la cámara en la que habías encontrado la baldosa "ocho" (serpientes en espiral) y que ahora tenía alojada en la pared la "tres", e inserta en el orificio de la baldosa la "llave". Ruidos de mecanismos chirriantes y placas deslizantes te darán a entender que la puerta que estaba en "siete" se había abierto... pero no era lo único que tu acción ha desencadenado. No. Para tu horror, la momia que detrás tuyo debía haber yacido durante siglos despertó de nuevo a la vida. El zombie te congeló la sangre con su enfermiza mirada. Parecía sediento de sangre, dispuesto a arrancarte el corazón aún latiendo de tu pecho. Huye en dirección norte, hacia "siete"... mas en las otras cámaras también los zombies estaban despertándose. Corre más aún, buscando la salida al exterior en "seis" para pedir la ayuda de tu chófer nativo, pero los zombies te rodearán allí, bloqueándote el camino hacia el exterior y hacia las otras cámaras. Es el momento de un buen ataque. Salta hacia las enredaderas que cuelgan flácidamente del techo, y balanceándote con contundencia, empuja al zombie más cercano, entrando en "siete". Allí encontrarás a Wolfgang, que lucha denodadamente contra tres zombies empleando una antorcha, Mientras el los distrae, introduce la "llave" en la baldosa para cerrar la puerta hacia el anillo interior, que según Wolfgang ha deducido, mientras esté abierta mantendrá vivos a los zombies. Afortunadamente, una vez dentro y con la puerta cerrada, los zombies vuelven a su condición de momias.

Broken Sword 2

¿Cómo salgo de la casa que hay al principio del juego?

Alejandro Vicente Fernández (Madrid)

La casa ardiendo. La tarántula jurásica que intenta morderte. Tras examinar la estantería, date cuenta de que está apoyada sobre un bloque de madera, y empújala para hacerla caer y aplastar el vil arácnido. Tras usar el soporte de metal de la pared para cortar las cuerdas que te atan, ahora eres libre de campar a tus anchas por la estancia en llamas.

Tras abrir el escritorio, encuentra una botella de tequila, y para darte ánimos dale un trago... aunque te encontrarás con el gusano muerto, pero no pongas cara de asco, mucho mejor, lo recoges ya mismo que te servirá un poco después. Tras abrir el cajón, recoge la vasija, échale un vistazo y encuentra una llave. Perfecto. Se puede echar también un vistazo a la foto de Oubier y su esposa.

Es menester también recoger el dardo del suelo con que el enano ha atacado a la pobre Nico, y registrar el bolso de Nico lo cual te lleva a encontrar un pintalabios, una nota –que se debe leer ipso facto– y unas medias.

¿Cómo apagar el fuego? A eso vamos ahora mismo; tras recoger el sifón con la esperanza de usarlo, date cuenta de que no tiene gas. Pero tras mirar la cómoda, usa el dardo para abrirla, cosa que hace de modo explosivo.

Recoge el cartucho aún caliente usando las "medias" . Tras meter el cilindro en el sifón, hay que usarlo sobre las llamas para apagarlas, tras lo cual abrirás la puerta de un modo bastante bárbaro. Tras bajar las escaleras, recoge el trozo de diario y léelo: es acerca un eclipse solar visible desde Sudamérica.

Tras esto, usa el teléfono para llamar a Lobineau, el que ha regalado las "medias" a Nico, y se citan en el café de Mountfauçon ya que George planea sonsacarle más datos sobre el asunto que estaba investigando Nico.

Ahora hay que usar la llave encontrada antes para abrir la puerta y hacer mutis, cosa que haces con la soltura y comentarios que te caracterizan.

Gabriel Knight 2

No sé qué es lo que realmente tengo que hacer con el corazón.

Alejandro Irisarri (Valencia)

Cuando acabe la misa, dale la tarjeta al monje, pon el corazón dorado en el cesto de ofrendas, y arrodíllate. Luego abre la puerta, mueve la silla y recoge la urna, obteniendo el cuarto papel. Después, con todos los papeles hay que ir a ver a George, el melómano.

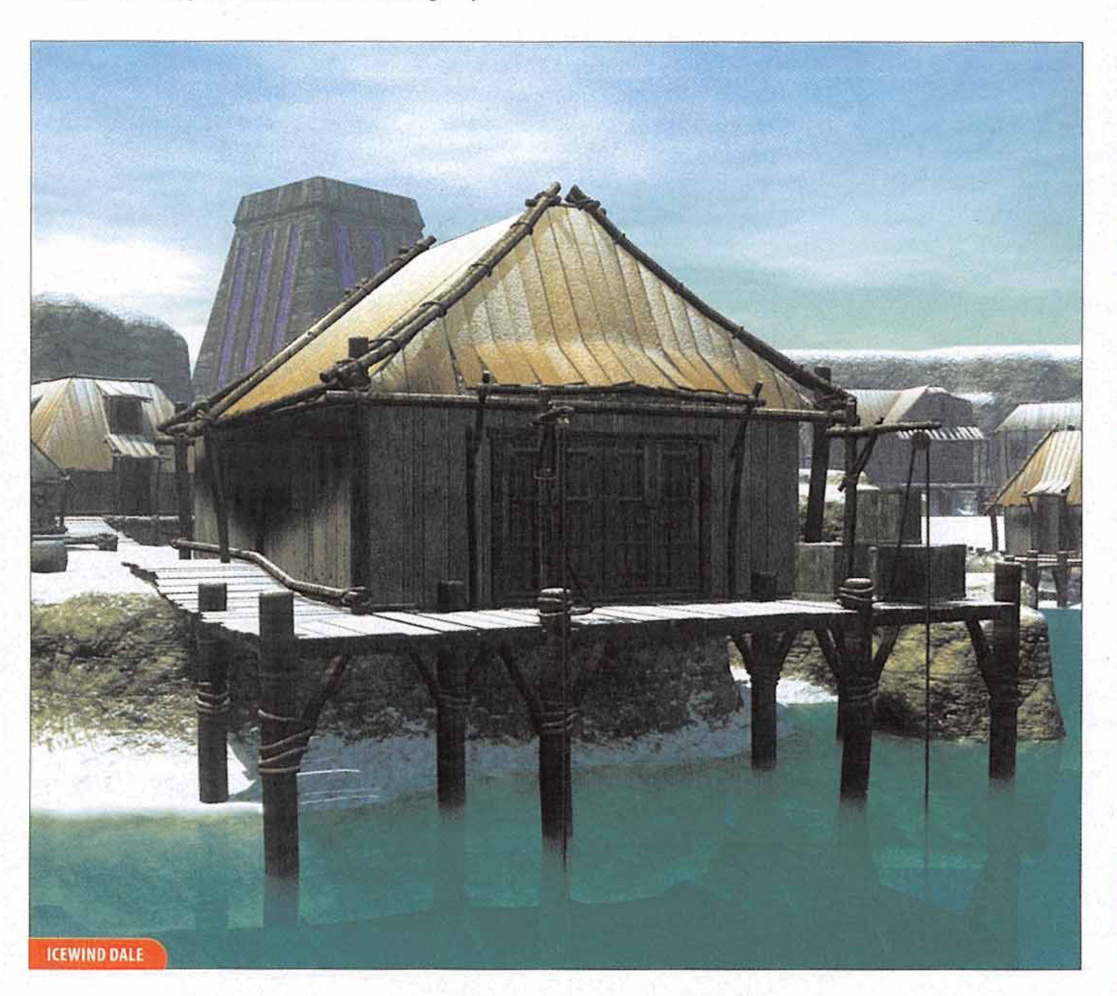
Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

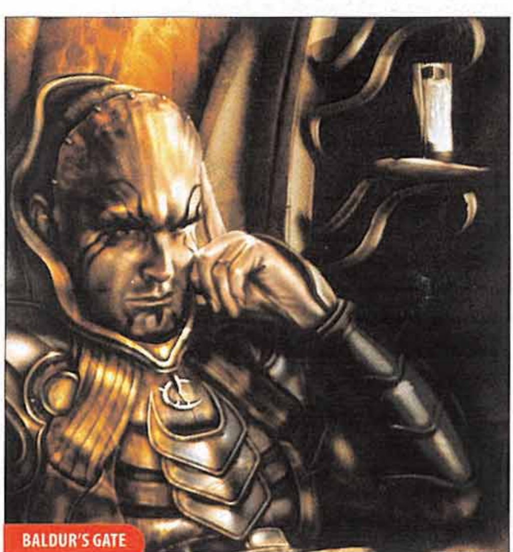
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Fiesta De Navidad

Una vez al año la luz se cuela en la sede de reunión de los maníacos, normalmente húmeda y oscura, como por otro lado corresponde a un foro de debate de asuntos como los que aquí tratamos. Esa luz viene acompañada de turrón, mazapán, cava, villancicos, alegría y...


ICEWIND DALE


BALDUR'S GATE

Y paz. Paz no sólo entre los hombres, que está no debería de ser tan difícil de lograr, sino con los distintos tipos de monstruos que nos acosan en las numerosas aventuras que corremos. Claro que esta última es una paz necesariamente corta, por desgracia para ellos. Esperemos, yo lo espero sinceramente, que la otra paz de la que hablo, la que se ha de dar entre todos los hombres, dure algo más.

Cabe preguntarse ahora qué seres van a disfrutar de una inesperada ración de tranquilidad y, sobre todo, dónde se ubican. En definitiva, hagamos el habitual repaso de la oferta en el mundo de los JDR.

Destaca, sin duda, la aparición de «Baldur's Gate II: Shadows of Amn», tan largo tiempo deseado. Pero tampoco hemos de olvidar al trepidante «Might and Magic VIII: The Day of the Destroyer». ¿Quién es ese extraño ser que se cuela en Jadame y amenaza con su completa aniquilación? ¿Qué relación, si la hay, tiene con los anteriores capítulos de la serie?

Algo más antiguos, pero todavía con indiscutible vigencia, son: «Icewind Dale», relacionado con «Baldur's Gate», aunque no tan ambicioso como los dos que llevan ese nombre; «Might and Magic VII: For blood and honour», en el que una conocida amenaza se cierne sobre el continente de Erathia; y «Vampire: The Masquerade - Redemption», que discurre en un escenario diferente del típico de Espada y Brujería.

Por supuesto que las posibilidades no se agotan aquí. Hay excelentes aventuras de relativamente reciente aparición que serán muy interesantes para quienes aún no las conozcáis: «Planescape: Torment», «Might and Magic VI: The Mandate of Heaven», «Baldur's Gate» y «FallOut 2».

Y también es extensa la lista de nombres que, en breve (hablando irónicamente claro está), significarán jugosas aventuras: «Neverwinter Nights», «Wizardry VIII», «Dungeon Siege», «Ravenant», «Arcanum»... Como novedad, algún maníaco ha comentado que también se está trabajando en la tercera parte de «FallOut», lo cual sería ciertamente una muy buena noticia.

Vamos allá con vuestros comentarios.

OTROS MANÍACOS

Empezamos refiriéndonos a «Icewind Dale», juego sobre el que, dicho sea de paso, hay opiniones bastante encontradas. No, no existe en esta ocasión la unanimidad que se conoció con «Baldur's Gate», unanimidad que posteriormente se terminaría perdiendo. En todo caso, Pablo Rodrigo, de HisHome, desconoce cómo abrir la puerta cerrada de Kuldahar, pese a haberse terminado el juego dos veces; evidentemente no le gusta dejarse nada atrás. Pues hay queda ese interrogante. ¿Algún maníaco sabe cómo abrirla? Esperamos ansiosos la respuesta.

Y para compensar la pregunta, también tenemos una respuesta. Se refiere a «La sombra sobre Riva», y es cortesía de Marcos Trinidad, de La Zarza (Badajoz). La ayuda corresponde a unas preguntas que hace ya unos cuantos meses nos hacía llegar Jauma Alcazo. Para resolver el asunto de la destrucción del libro hay que intentar salir varias veces de la habitación; eventualmente, sale

CalabozoLISTA

Tras los sobresaltos sufridos hace un mes, en esta calabozolista las cosas vuelven a su cauce habitual. Se mantiene el predominio conjunto de los «Might and Magic» con los juegos basados en Infinity, y, por otro, el dominio sin fisuras de «Baldur's Gate» en las preferencias de los maníacos. Así, ocupan los cuatro primeros puestos dos juegos de la primera serie citada; y los otros dos, «Baldur's Gate» y «Icewind Dale», que por vez primera se asoma a nuestra lista. La sorpresa, no obstante, aparece en la quinta posición, con la aparición en la lista del «Elvira», juego clásico que no sé si ha llegado a tener presencia en los cinco, pues en su época de esplendor aún carecíamos de nuestro ranking. Parece que la revisión del décimo aniversario ha resucitado a la espectacular bruja en las preferencias de algunos maníacos. El mes que viene seguiremos reflejando vuestras preferencias.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
3.-	Icewind Dale
4.-	Might and Magic VI: Mandate of Heavern
5.-	Elvira, Mistress of Darkness



BALDUR'S GATE


MIGHT & MAGIC VIII


MIGHT & MAGIC VIII

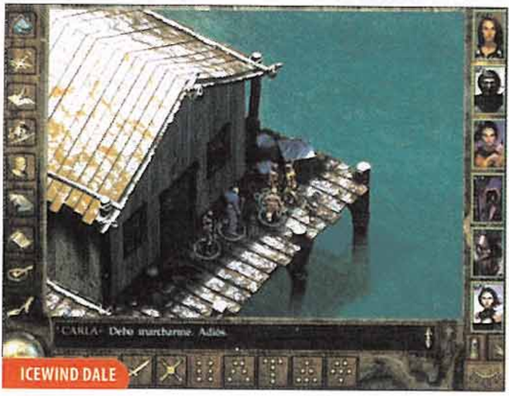
el mensaje de si quieres destruir el libro; en caso de no aparecer, basta con utilizar la opción de Desechar con el libro.
Respecto al enigma de la puerta, nada más acabar con el esqueleto del segundo piso, en el interior de un cofre se puede encontrar un documento con la siguiente inscripción: "Norte/Roaz/Veaz/Roam/Sur". Pues bien, la interpretación de la misma es que cada una de las tres palabras intermedias representa la combinación a utilizar en cada una de las tres puertas, ordenadas desde la que está más al norte hasta la que se sitúa más al sur. Dichas palabras intermedias dan pistas sobre los dos colores de cada combinación. Por ejemplo, "Roaz" es rojo y azul.
Finalmente, la respuesta a la estatua que te pregunta "¿Cuál es la verdad?" se obtiene de las palabras que te dan otras estatuas que hay más allá de las puertas de diamantes. Basta escribir el orden adecuado de las palabras, dejando un espacio entre cada una.
No sería justo despedir a Marcos sin exponer su pregunta, que también la tiene. Se encuentra en el Lucero Vespertino y tiene una varita luminosa, pero no encuentra la puerta para ella. Sólo ha hallado una puerta dentro de un armario, que, al ser examinada por primera vez, revela que ya alguien la ha descubierto. La pregunta es qué hacer en esa puerta. A ver si alguno de vosotros puede ayudarle a resolver esto.
Y nos vamos rápidamente, que hoy nos hemos entretenido más de la cuenta. Uy, mantengamos las formas: Feliz Navidad y Próspero Año nuevo 2001. El próximo mes, más.

Ferhergon

HACE DIEZ AÑOS...

Todos estábamos como locos dejándonos las neuronas en ayudar a Elvira contra su malvada tía Emelda. Se mantenían persistentes rumores sobre un juego llamado «Eye of the Beholder», que prometía ser revolucionario. Los Maníacos del Calabozo comenzaban a familiarizarse con calabozos entrampados, con los spinners y los teletransportadores.


ICEWIND DALE



ICEWIND DALE



ICEWIND DALE

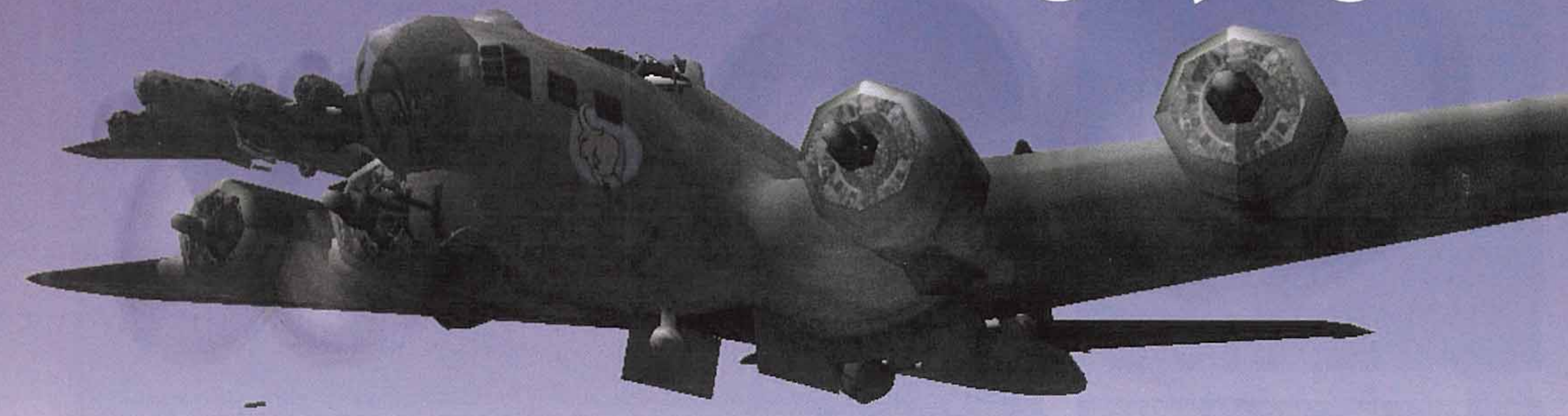
Aventuras en el mundo de Dragonlance

Pregunta un maníaco, Luis Manzano, que para cuándo un JDR sobre el mundo de la Dragonlance, y que si hay algo en proyecto en marcha en alguna casa de videojuegos.
Ante esta cuestión los más viejos del lugar no podemos evitar esbozar una sonrisa; sólo alguien de reciente incorporación a nuestro mundillo podría plantear la pregunta realizada por Luis.
Lo que me lleva a reflexionar sobre la manera en que ha crecido nuestro grupo y de todas las recientes incorporaciones que se estarán planteando la misma pregunta. Por ello, conviene hablar un poco de la Dragonlance.
El mundo al que se refiere Luis fue desarrollado por Margaret Weiss y Tracy Hickman, tal vez de los mejores escritores en lo que podríamos llamar literatura épico-fantástica contemporánea. Son evidentes las relaciones que este género literario tiene con algunos JDR. Destacan, dentro de las obras dedicadas a Dragonlance, las Crónicas y las Leyendas, series de tres volúmenes. Junto a estas dos series, y al calor de su éxito, surgieron otras muchas, como los Preludios, de otros autores y, en mi opinión, de peor calidad. Incidentalmente, os diré que creo que Margaret Weiss y Tracy Hickman han vuelto a empezar recientemente otra serie de libros basados en la Dragonlance.
Las aventuras se desarrollan en el mundo de Krynn, donde el bien y el mal conviven con la indefinición propia de los seres humanos. Proceden de este mundo personajes tan conocidos como el mago Raistlin, su hermano Caramon, el impoluto paladín Sturm Brightblade, Tanis el semielfo y la hermosa Goldmoon, el hierático Riverwind, o el enano Flint Fireforge y el entrañable Tass, cuyo nombre completo no me atrevo a escribir.
Pero vamos ya con los JDRs relacionados o que se desarrollan en el mundo de Krynn. Son varios, pero todos tienen en común su antigüedad. Además, como tampoco eran juegos especialmente buenos, no han envejecido bien, y no son dignos de repesca. Al menos, los publicados en España.
El primero es «Heroes of the Lance», basado en el primer libro de las Crónicas. El grupo de los ocho aventureros antes citados tenía que internarse en el templo de Xak Tsaroth para recuperar los discos de Mishakal; sus principales enemigos en la aventura eran los draconianos, por supuesto, junto al poderoso dragón negro custodio de los discos de platino. La aventura se veía lateralmente, y poco aportaba fuera de combates y algún salto. Era muy, muy corto.
Poco después apareció «Dragons of Flame», basado en el segundo volumen de las Crónicas. En esta ocasión, los héroes han sido atrapados por los Draconianos, y poco después liberados por los elfos; su misión es ahora más ambiciosa, dentro de la cruzada contra Takhisis. Se infiltrarán en la fortaleza de Pax Tharkas para recuperar la espada Wyrmslayer.
En esta ocasión hay una primera fase en que el juego se ve en perspectiva aérea; pero una vez se encuentra el acceso a las cuevas de Sla Mori, el desarrollo pasa a ser similar al de Heroes. Lo cierto es que esta segunda parte era bastante más presentable que la primera, y apuntaba sin duda buenas maneras.
La tercera entrega de la serie fue el «Shadow Sorcerer», en que el objetivo es llevar a los refugiados rescatados en Dragons of Flame a la tierra de Thorbadin, encontrándose por el camino con el mismísimo Fistandantilus. Lo cierto es que este juego estaba más bien enfocado a la estrategia y prácticamente se desarrolla a base de combates. Estos tienen lugar en una rejilla hexagonal en que se dan acciones hasta a un máximo de cuatro personajes, de entre los ocho de siempre.
Todos los juegos fueron desarrollados por SSI, y publicados por US Gold; en España, por Erbe, si no recuerdo mal. Junto a ellos, recuerdo otros dos, estos no editados en España, que también se desarrollaban en Krynn, aunque no me atrevería a asegurar que tuvieran relación directa con lo contado en las Crónicas o en las Leyendas. Me refiero a «Champions of Krynn» y a «Death Knights of Krynn».
Pero creo que es suficiente por ahora. Como ves, Luis, ya existen varios juegos sobre Dragonlance. Lo que no sé es si entra en los planes de alguien renovar estas aventuras para hacer algo digno de la tecnología actual.

• Compañía: **WAYWARD DESIGN / MICROPROSE** • En preparación : **PC** • Género: **SIMULACIÓN / ESTRATEGIA**

CPU: PENTIUM II 300 MHZ • RAM: 128 MB • DISCO DURO: 700 MB • TARJETA 3D: Sí (compatible Direct 3D 8MB) • MULTIJUGADOR: No

B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth



La ofensiva aérea en el frente europeo de los bombarderos estratégicos estadounidenses B-17 bajo mando de la USAAF desde las bases británicas de la RAF, comenzó hacia la mitad de la guerra, en 1943. Los aviones de la 8TH Air Force, con las imponentes fortalezas volantes, fueron las primeras máquinas capaces de realizar salidas de bombardeo masivas penetrando en el corazón de Alemania sin escolta. Llevamos ya tiempo esperando revivir la historia con el programa que desde los estudios de Wayward Design ha sido desarrollado como la segunda y más profunda entrega de uno de los clásicos de la simulación de combate aéreo «B-17 Flying Fortress», también de Microprose.



La torreta de cola es uno de los puntos de más actividad y más riesgo en la defensa, y su artillero es a menudo el que más derribos obtiene.

Cielos de fuego

«B-17 The Mighty Eighth» no es un simulador de vuelo propiamente dicho, sino un programa que simula las operaciones de los B-17, contemplando todos los miembros de la tripulación y las distintas labores y procesos que fueron necesarios para el éxito de tales misiones. Probablemente lo que menos haya de preocuparnos en el programa es el vuelo, a pesar de que los sistemas y la aviónica del aparato está fielmente reproducida. En cambio, la navegación, la integridad del bombardero, el acierto en el ataque del objetivo designado y la supervivencia de los tripulantes nos va a tener muy ocupados. Cada puesto dentro del bombardero supone una forma de juego radicalmente distinta. Del jugador depende dar prioridad al control de un puesto en particular, o de cambiar entre uno u otro según la situación lo requiera. Para hacernos una idea de las pretensiones de «B-17», pretensiones que son ya una realidad, podríamos decir que en un mismo programa se integran elementos de arcade de "gatillo fácil" en primera persona, estrategia, rol y por supuesto simulación. Pero desglosar las posibilidades de juego de «B-17» con el fin de identificarlas por "géneros" es una tontería soberana, que no resulta válida para dibujar el verdadero potencial del programa. Sí, ya hemos insistido en ello, pero una vez más hay que decir que «B-17 The Mighty Eighth» es la simulación de un entorno de batalla basado en las operaciones del bombardero en toda su dimensión. El resultado de tanto esfuerzo en Wayward Design es sin lugar a dudas el simulador más ambicioso que hemos tenido la oportunidad de analizar en mucho tiempo. Esta forma tan singular de recrear el ambiente de combate que los tripulantes debieron vivir en aquella época contemplando uno por uno todos los procesos y prerrogativas de aquellas operaciones, nos hace sentirnos sobre los gélidos cielos del norte de Europa, esperando ver aparecer a los interceptores alemanes, con la intención de dejar a nuestra "Betty" como un queso de Grouyère. La pregunta es si tal esfuerzo logra un programa jugable, con una interacción adecuada para permitirnos manejar de forma dinámica todas las posibilidades de juego implícitas.

Y la respuesta es sí, pero con matices. Pero, en contra de lo que se pueda pensar, no es gracias a un interfaz soberbio ni a una simplificación en el manejo, sino al hecho de que, no adoptando el papel de un tripulante en concreto sino el de toda la tripulación, el sistema de IA nos libera de la carga que no podamos abarcar.

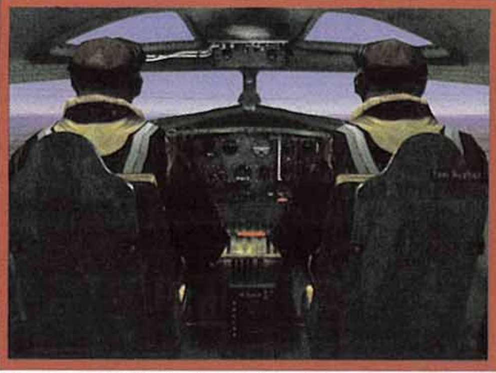
LA INTELIGENCIA Y EL IMPACTO VISUAL

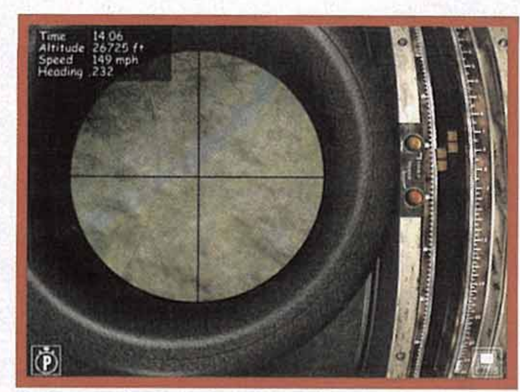
¿Pudiendo delegar entonces toda la operación en la IA, la cual es capaz de tomar el control de todos los entes en juego, ya sean tripulantes, pilotos de caza etc, para qué es necesaria nuestra participación en las misiones? Esto depende sobre todo del jugador. Podemos actuar como comandante, ocupándonos de coordinar a los miembros de la tripulación mientras se va desarrollando la misión, o bien podemos ocupar el puesto del tripulante que se nos antoje en un momento dado. Aquí tenemos total libertad para implicarnos en toda la operación o en sólo determinados puestos.

Queda patente en las pantallas del programa que el juego tiene un apartado visual soberbio. ¿A qué precio? Bueno, es cierto que los requerimientos necesarios para tener un rendimiento fluido no son precisamente modestos, pero aún así, puede decirse que «B-17» posee un engine optimizado capaz de generar perspectivas de cámara con la profundidad necesaria para representar el

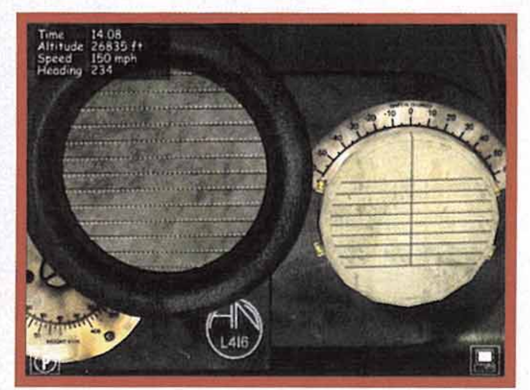
El sistema de daños es uno de los más fieles en la representación de los problemas que pueden surgir a bordo del bombardero, estos afectarán directamente a las tripulaciones en factores "mentales" y físicos


Entre los miembros de la tripulación hay especialistas, pero un ataque puede obligar a que pasen a ocupar una ametralladora.


A los mandos del B-17 no hay demasiado que hacer, salvo adoptar el papel de comandante y ocuparse de coordinar la tripulación.

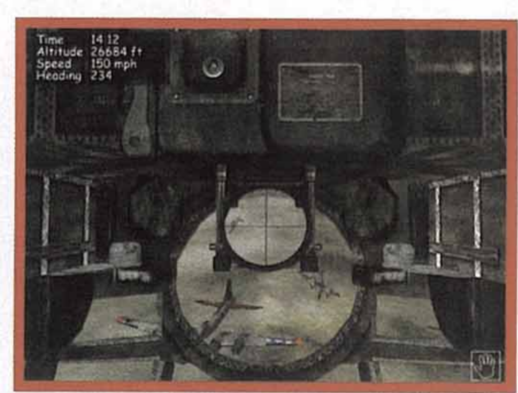


En el momento de aproximación al objetivo el encargado de soltar la carga deberá guiarse por un sistema de puntería analógico pero eficaz.



El oficial de navegación es posiblemente el miembro más imprescindible. Dirigir el bombardero a un rumbo incierto es volar hacia el desastre.

Es el jugador quien decide hasta qué punto se implica en el control de las operaciones del B-17, permitiéndonos muchas formas de entrar en el juego. La simulación gana profundidad a medida que nos introducimos más en las labores implícitas al mando



La torreta ventral es con mucho el puesto más claustrofóbico de todos y además está muy expuesto a las pasadas de ametrallamiento.

cielo y el terreno a alturas de varios kilómetros. Para no perjudicar demasiado la fluidez de juego es posible apreciar, sobre todo en el terreno y en las nubes y cuando utilizamos equipos no muy potentes, cómo funciona una especie de mip-mapping que otorga a las texturas más o menos detalle dependiendo de la perspectiva de cámara. A veces la imagen necesita de unos segundos para dibujarse con todo detalle, pero al menos no existe ralentización. Aún así, el detalle conseguido en el terreno y en los aviones es muy bueno. Lástima que, curiosamente, el detalle empleado para el fuselaje del propio B-17 quede algo deslucido en comparación con el de los cazas y demás superficies. Las nubes, aunque consiguen un efecto más que convincente, no tienen volumen, pero cumplen su función. Las explosiones, el humo de los motores, cuando estos son dañados, se traduce en efectos realmente buenos, y además hay muchos efectos especiales y ninguno de ellos choca con la apariencia realista de la atmósfera conseguida.

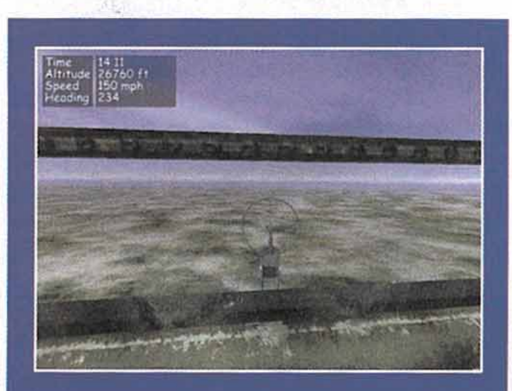
BOMBARDEROS ESTRATÉGICOS Y TODO SU SÉQUITO

El interfaz es quizá, después de todo, lo más importante para conseguir un buen grado de interacción y facilidad de control entre los tripulantes. El que tenemos en «B-17» está basado en un sistema de iconos que se despliegan al deslizar el cursor por los bordes de la pantalla. Los iconos nos permitirán acceder a diferentes vistas en las que la acción que podemos realizar es completamente diferente. También permite moverse a cualquier parte del avión y por supuesto mover y controlar todos los miembros. Asimismo podemos seleccionar una vista externa y saltar a otro caza aliado para defender el bombardero. Sin embargo el sistema de iconos, aunque se muestra versátil para un montón de acciones, resulta algo lento en el fragor del combate, sobre todo cuando queremos dedicarnos a pasar de torreta en torreta intentando no perder a los cazas alemanes del ángulo de tiro. Tal vez, una tecla debería poder permitirnos esta función, pero la única manera de cambiar entre los distintos puestos es a través del interfaz gráfico.

La simulación de cazas, en su papel bien como escoltas del lado estadounidense o como interceptores en el alemán, gira en torno a las operaciones de los B-17. Esto quiere decir exactamente que no se simulan extensamente todos los aparatos. De hecho, no es posible jugar las campañas como piloto de caza, lo cual, teniendo en cuenta que se ha hecho lo más difícil (el modelo de vuelo, las armas, la IA, etc...) es una incomprensible carencia. Y, ya puestos (aunque esto no es una limitación sino la apreciación personal de una posibilidad no contemplada), ¿por qué no se ha implementado la posibilidad de saltar entre el bombardero y los cazas enemigos? Además, a nadie se le escapa que la 8TH Air Force no fue la única que luchó en aquellos cielos contra los cazas alemanes, sin embargo no es posible ver aparecer ni de pasada un Spitfire de la RAF de patrulla o un avión de cualquier otra nacionalidad. Norteamericanos y alemanes, eso es todo.

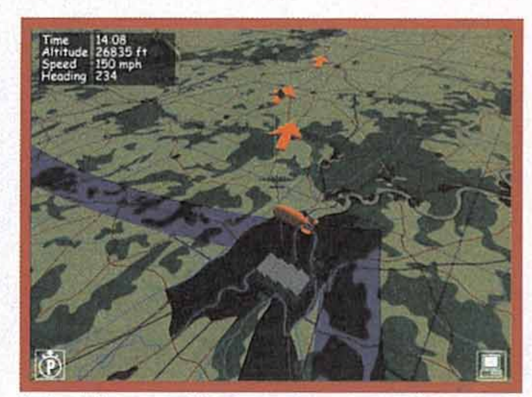
Ahora bien, una de las cosas donde «B-17» se distingue de todos sus rivales es en el realismo alcanzado en las cabinas de los cazas y en los paneles de instrumentos de piloto y copiloto del bombardero. Las primeras son casi perfectas, y únicamente podríamos decir como pega que por defecto el hat del joystick no nos permite explorarlas como nos hubiera gustado ya que al pulsar en cualquier dirección lo que obtenemos es un rápido giro de cabeza del piloto.

Por otro lado, teniendo en cuenta que el vuelo en caza carece de toda indicación que no esté presente en cabina, se echa de menos ➤

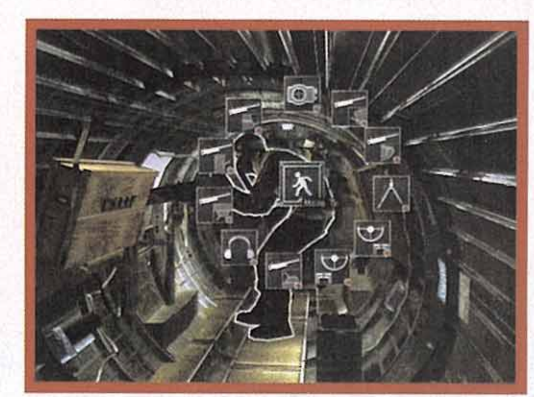


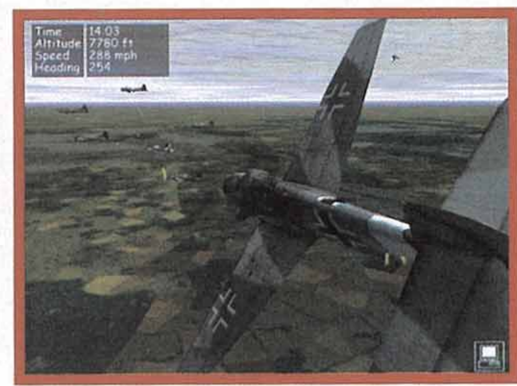
Sistema horario

El sistema horario es la única referencia que tenemos para guiarnos por el B-17 en busca de objetos en el espacio exterior al de la aeronave. Hemos de estar atentos a los mensajes y a las voces de los pilotos indicando desde que punto se acercan los cazas enemigos para lograr abatirlos rápidamente con las ametralladoras de la aeronave.



La vista de instrumentación del navegador resulta, en realidad, un mapa tridimensional con los puntos de ruta y objetivos sobreimpresionados.


La orden de cualquier acción despliega un interfaz a modo de iconos que nos permite adaptarnos a todas las circunstancias de la misión.



La interceptación de bombarderos no es una taréa nada fácil, los cazas alemanes han visto en esta simulación penalizada su efectividad.



Las batallas aéreas son espectaculares y rigurosas a pesar de que no han incluido un número demasiado elevado de aviones.



El terreno está repleto de detalles en todas las alturas, incluso cuando se desciende con los cazas el realismo visual sigue estando presente.

una vista de seguimiento visual que nos permita no perder la referencia de caza o bombardero rival.

ESTRÉS EN EL AIRE

El problema de no implicarse en todos los miembros de la tripulación y de dejar otros factores en manos de la IA, de no aprovechar, en definitiva todas las posibilidades que el programa nos ofrece, es que los no puristas del género pueden encontrar que limitarse a rotar entre las torretas de artillería puede llegar a resultarles reiterativo. Todas las misiones son de un mismo tipo: salidas de bombardeo. Y en todas o casi todas vamos a encontrarnos handicaps similares; oposición de cazas enemigos, antiaéreos, la dificultad de la ruta, el combustible, las averías, la carencia de munición, el acierto en el bombardeo, la integridad del avión y de sus ocupantes. Aún así, el elevado número de condicionantes hacen que cada vez que nos encontramos en una misión puedan darse situaciones de lo más diverso.

Entre el menú de opciones de realismo podemos determinar la astucia de los cazas enemigos y aliados, el límite en la munición y combustible, daños de las bombas, durabilidad del B-17, complejidad de la IA, etc. Una de las que nos llamó especialmente la atención fue la posibilidad de configurar la convergencia de los cañones. Por alguna razón que se nos escapa, todas las opciones afectan al bombardero, dejando a un lado el otorgar "ventajas" a los interceptores alemanes, tales como invulnerabilidad, munición ilimitada y demás licencias.

EL MANDO DE LOS TRIPULANTES

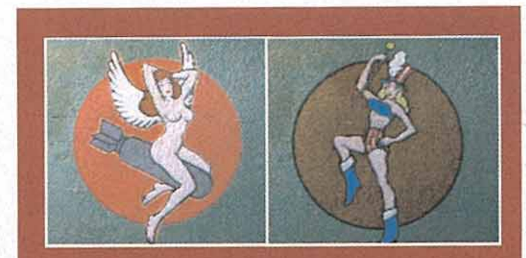
La toma de contacto con este sim puede realizarse a través de las misiones de entrenamiento, o en misiones sencillas ya definidas. Los modos Campaña Histórica suponen 25 misiones escogidas de operaciones históricas; y la campaña dinámica es aún más interesante en tanto nuestros éxitos tienen una consecuencia en el progreso general. La coordinación y el buen liderazgo de la tripulación son las claves para alcanzar el éxito en las misiones independientemente del acierto en cada función dentro del B-17. Según hayan resultado adecuadas las órdenes en la misión, podremos influir positivamente en la tripulación. La moral, la fatiga, la salud y su experiencia determinarán la eficacia de cada componente y del conjunto en general. Hemos de asistir a los heridos para que todos puedan llevar a cabo la tarea en la cual cada miembro es especialista. Como comandante de un escuadrón de B-17 en modo campaña, la plantilla disponible para todas las salidas es un elemento más que hemos de gestionar, pero esto lo veremos con mayor profundidad en otra entrega de la Escuela de Pilotos. Volviendo a los tripulantes, los factores que determinan su comportamiento generan reacciones hasta cierto punto impredecibles, y en una situación complicada pueden dejarse llevar por el pánico, lo que significa que de nuevo el comandante tendrá que estar ahí para resolver la contingencia.

La diversidad de juego y el realismo en la recreación del ambiente de combate en torno a las operaciones de los bombarderos de la 8TH Air Force, hacen de «B-17: The Mighty Eighth» uno de los programas más impresionantes de los que existen en la actualidad en el campo de la simulación. Posee algunos bugs, pero de importancia mínima o nula que no empañan la consecución de un gran título. Las pegas de «B-17» no están tanto en lo que tiene, sino en lo que no tiene. B-17: The Mighty Eighth posee muchos elementos sobresalientes pero su mayor baza está en la recreación de las tareas de mando, adoptando el papel de comandante. Todo lo demás está bien hecho pero a veces no logra aportar la amplitud de juego pretendida, en un principio. El planteamiento, distanciado de la simulación, sugiere otras posibilidades de juego que, aunque comunes en otros títulos más convencionales, se han dejado de lado en «B-17: The Mighty Eighth», limitando en gran medida su jugabilidad. Eso sin hablar de la ausencia del modo multijugador. Es un sim exigente, requiere temple, tiempo y planeamiento estratégico pero es del todo recomendable para los que nos consideramos amantes de la aviación y del rigor histórico en uno de los episodios más relevantes de la aeronáutica militar.

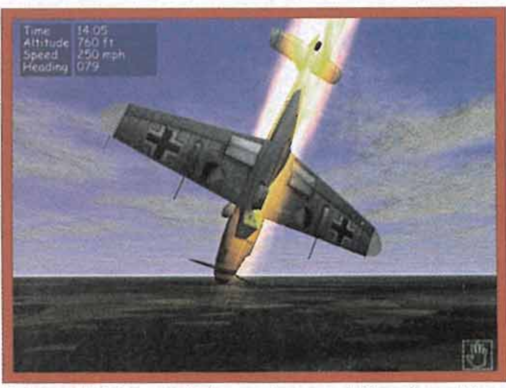
El próximo mes profundizaremos en aspectos más concretos de «B-17», en las operaciones y su preparación dentro de una campaña y los momentos críticos del combate, y haremos una descripción del interfaz para no perderse en las entrañas del bombardero. Hasta entonces, buen vuelo.

S.T.M.

Fuselajes maquillados



El arte y el glamour de la época tampoco se han dejado a un lado. Al entrar en modo campaña podremos seleccionar el escuadrón y también la imagen que queramos nos represente en la "nariz" del bombardero. Las pinups y mascotas de todo tipo parten de las insignias y emblemas reales utilizados por la 8TH Air Force.



El sistema de daños en todos los aparatos es uno de los más complejos y depurados. Además hay que contar con fenómenos climáticos y averías.



El P-51 Mustang ya en sus versión D, fue el escolta que sirvió de punta de lanza en las misiones de los B-17 sobre el terreno alemán.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: *pilotos.micromania@hobbypress.es*

puntuación

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	91

Probablemente la ambición de «B-17» sea también la causa de que muchos de los elementos de juego presentes no se hayan resuelto con una fórmula realmente adecuada para manejar un programa de tales magnitudes, entre ellos el propio interfaz. Como simulación de las operaciones a bordo de un B-17 hay pocas cosas que puedan estar mejor hechas y se nos escapa qué puede faltar, si es que falta algo.
A pesar del abanico de posibilidades que el juego posee hay carencias incomprensibles que afectan negativamente, si no al realismo sí a la jugabilidad. Nos quedamos con las ganas de hacer muchas cosas que no tendrían porqué no estar presentes.

total



Por Santiago Erice

CARTAS DE UN ASESINO





Intriga en el corredor de la muerte

Que alguien reciba cartas de amor mientras espera en el corredor de la muerte a que se ejecute su condena no debiera suponer ningún riesgo añadido para la integridad física del afectado. ¿O sí? Resulta que puede haber nuevas pruebas que hagan que el preso recupere la libertad, y entonces el peligro tal vez se esconda en la calle, cuando la anónima enamorada se sienta ultrajada y decida vengarse. Y la situación incluso es susceptible de complicarse más aún si la policía acusa al antiguo reo de otro asesinato.

En tan peliaguda situación como la narrada, se encuentra Patrick Swayze en "Cartas de un asesino", una película del director David Carsons, más conocido hasta la fecha por sus trabajos realizados para televisión. Thriller de pasiones excesivas, pica un poco de "El Fugitivo" (tipo acusado de crímenes que no cometió), y otro poco de Hitchcock (¿quién es el malo?), para mantener el interés del espectador con un puñado de pistas falsas.





Diablos, perros, heavies y amor

Dos de los hijos (Rhys Ifans y Tiny Lister) de un Satanás a punto de la jubilación (Harvey Keitel) han viajado hasta Nueva York para dominar la ciudad. El infierno está en peligro; acabará convertido en un témpano de hielo si no viajan almas humanas que lo calienten. Sólo conseguirá evitar su destrucción Nicky (Adam Sandler), el tercer hijo del Demonio, si frena los malévolos planes de sus hermanos. Claro que... las cosas no son tan sencillas porque Nicky es muy tímido, no le gustan los negocios de su padre, y en su devenir por la Gran Manzana, se cruzan por su camino una chica guapa (Patricia Arquette), un bulldog tan feo como parlanchín, un par de heavies desquiciados, un diácono (Quentin Tarantino), los Globetotters, el mismísimo Ozzy Osbourne, y un sinfín de personajes a los que ningún conde decente invitaría a cenar a casa por Navidad. Dirigida por Steven Brill, "Little Nicky" es una disparatada comedia que lo mismo se inspira en las chanzas de las películas descerebradas "made in USA" para adolescentes, que en el mundo de Spinal Tap. Es como si los personajes que pueblan las películas de Walt Disney se hubieran vuelto locos, Almodóvar hubiera rodado "E.T" en La Mancha, o la chica de "El Exorcista" se apuntara a un cursillo de ejercicios espirituales. Demos gracias a Satanás porque en la BSO está Deftones y no Tamara.

LITTLE NICKY

GRASS



Seguramente, el "Yesterday" de The Beatles nunca había sido tan poco "Yesterday" como en la versión que ha sido realizada por Grass y que aparece en el primer álbum del grupo, titulado "Ciudadano X". No podía ser de otra forma en una banda del más puro metal que aspire a remover las tripas, el corazón y las orejas de cualquier oyente; que entienda el rock como un "petardazo" en sus partes a la música que sirve igual para ambientar la consulta del dentista, un pub progre o un programa de variedades de televisión de esos que echan los sábados por la noche para la gente que no sale. Las letras de Grass caen sin rubor en el panfleto más incendiario y su música no hace ascos a ningún género que se le ponga a tiro. Loops, guitarras asesinas, percusiones intrigantes, voces rapeadas, o sonidos heavies de ayer y de hoy, conviven sin fisuras y con la contundencia de una guindilla en el más fino paladar a lo largo de este disco. El más estridente metal todavía es capaz de provocar urticaria en los oídos sensibles.

Ciudadano X



PICASSOUND

Con "Jukebox" ha debutado discográficamente Picassound, un cuarteto madrileño de variadas influencias que se atreve a recrear, en versión noise, la ya vieja balada "Wicked Game" que tan romántica sonaba en la melodiosa voz de Chris Isaak. Es la única canción no firmada por la banda de las diez que conforman su primer disco.

Con una gama sonora que puede ir desde el pop de los Beatles menos melosos al rock que no sobrepasa en decibelios al grunge; Picassound recrea atmósferas con guitarras que tienden a la distorsión, sólo dulcificadas por melodías no escondidas que combinadas producen un curioso efecto en los oyentes.

Jukebox

POKEMON 2, EL PODER DE UNO

La fiebre continúa

La fiebre de los pókemon continúa para felicidad de los más pequeños de la casa y para desgracia de los adultos. En estas Navidades es obligada la visita familiar a cualquiera de las múltiples salas donde se emite "Pokémon 2, el poder de Uno", la segunda entrega de la saga cinematográfica dedicada a Ash, Pikachu y compañía. Y una vez más, como ya ocurriera en la primera sesión, habrá que ver un corto de algo más de veinte minutos y la peli propiamente dicha, de más larga duración.

Los seguidores de argumentos con el mundo a punto de su destrucción salvado por los buenos en el último segundo, cuentan con un aliciente para ver la peli. También los coleccionistas de pokémon (hay unos cuantos nuevos). Y, por supuesto, quienes escuchan a los cantantes de moda (en el disco hay canciones de Westlife, Laura Pausini, Donna Summer o Alysha, entre otros iconos pop más o menos juveniles, más o menos adolescentes). Y, por supuesto, que nadie olvide que los Reyes Magos están haciendo horas extras buscando objetos de merchandising para los peques de la casa.

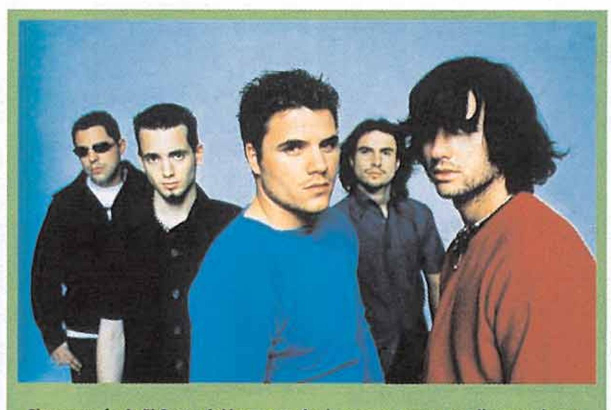


RAIMUNDO AMADOR

Un okupa en tu corazón

El guitarrista gitano, aunque en edad tardía para lo que es habitual en el mundo del rock, sigue entregando discos firmados en solitario. "Un okupa en tu corazón" es el más reciente. Y como ya ocurriera en los anteriores, su voz y su guitarra mezclan el blues negro con la rumba agitanada, el surrealismo de algunas letras y expresiones con el gracejo que el tópico atribuye sin pudor al carácter andaluz.

Cóctel donde se juntan el virtuosismo con la improvisación, el desmadre con la técnica, las muchas horas pasadas entre cuerda y rasgueo de guitarra; la música de Raimundo Amador sigue siendo fiel a sus orígenes. De su "Gerundina" (y demás compañeras) salen sonidos bastardos e impuros que con la misma facilidad rompen el corazón o invitan al baile.

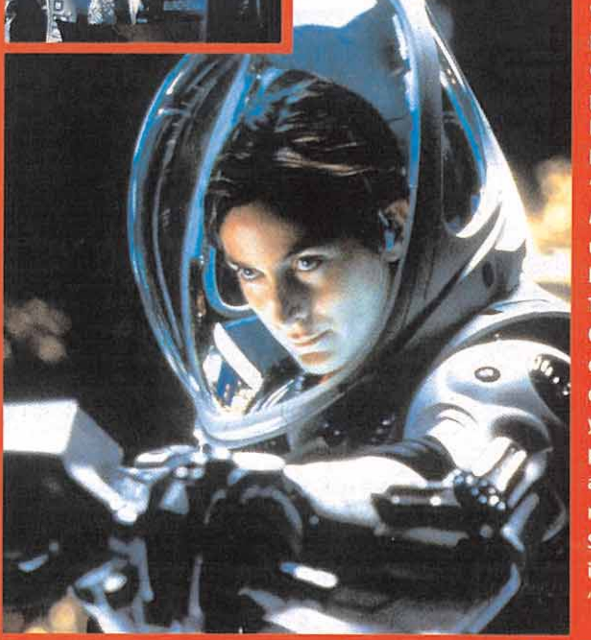


EL CANTO DEL LOCO

El repertorio de El Canto del Loco es todavía escaso, apenas un disco en el mercado, pero el grupo, con el apoyo de la multinacional que ha editado este trabajo, ha conseguido darse a conocer actuando a lo largo y ancho de la geografía española (incluso en grandes estadios y compartiendo escenario con bandas consagradas).

Las suyas, son canciones interpretadas en castellano, que lo mismo discurren por la tierna balada (¡mecheros encendidos en la noche!), que se agitan en olas más rockeras (siempre sin estridencias), o se expresan con un punto de chulería y arrogancia latinas que resulta contagioso (y el aspecto más atractivo del grupo). Y, para completar la ecuación, una banda formada por chicos que poseen eso que la industria denomina "buena imagen"; los heavies, "pijerío"; y las fans más jóvenes, "tíos buenos".

Un punto de chulería



PLANETA ROJO

En el cine de hoy en día, los colonos ya no van al Oeste; ahora se montan en naves espaciales y se aventuran por el espacio, con el agravante de que la Tierra suele estar a punto de su destrucción y los pioneros galácticos deben encontrar mundos habitables. Esta idea es el punto de partida de "Planeta Rojo", una película dirigida por Antony Hoffman, que cuenta la historia de unos astronautas que tratan de hacer habitable Marte porque en el año 2050 la Tierra está a punto de pegar el petardazo. Construida a la manera en que Julio Verne escribía sus novelas, "Planeta Rojo" es cine de ciencia ficción, pero narrado con el mayor realismo posible (y efectos especiales, por supuesto). Acción, intriga, algo de amor, misterio y actores competentes (Carrie-Anne Moss, Val Kilmer, Tom Sizemore y Simon Baker) completan las excusas para ir al cine y pagar en taquilla la entrada de "Planeta Rojo".

La conquista del espacio

CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L.-10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I, Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

TECNO wave

GARANTÍA 1 AÑO



[Fotografía no contractual]

GRATIS Conexión a Internet y Zona de Juegos

TECNOwave GAMER

SVGA Voodoo3 16 Mb AGP
Memoria 128 Mb.
Disco Duro 20,4 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 Kb.
Windows Millennium
Monitor LG 15"

Pentium III 866 MHz. **209.900**

TECNOwave POWER

SVGA Guillemot Geforce 2 Mx
Memoria 128 Mb.
Disco Duro 40,9 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 Kb.
Monitor LG 17"

AMD K7 Athlon 1000 MHz. **249.900**

CAMARA KODAK EZ200



26.900

CDRW CREATIVE BLASTER 8X4X32



~~32.900~~ 29.900

EASY GO BEST BUY



~~24.900~~ 22.990

EASY TV

~~11.404~~ 9.490

MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC



~~11.900~~ 6.990

SVGA 3DFX VOODOO4 4500 AGP



34.900

SVGA CREATIVE BLASTER GEFORCE 2 MX





28.900

SVGA GUILLEMOT GEFORCE 2 MX



31.900

GRAVIS GAME PAD PRO



~~4.990~~ 3.990

GRAVIS X-TERMINATOR DIGITAL GAMEPAD



9.990

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



2.990

TOP GUN FOX 2



4.990

TOP GUN FOX 2 PRO



8.990

THRUSTMASTER TOP GUN



~~2.990~~ 2.290

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



~~9.990~~ 7.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



9.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.







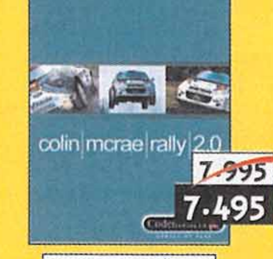




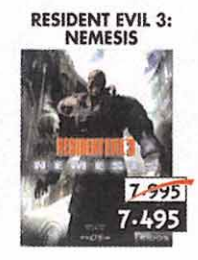
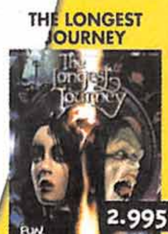






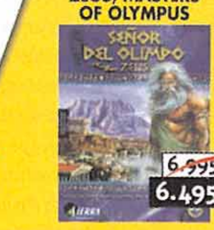













Título	Precio anterior	Precio
ALIEN PARANOIA		3.995
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS	7.990	6.990
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.	4.995	4.895
AIKEN´S ARTIFACT	6.990	6.495
ALIENS VS PREDATOR GOLD EDITION	6.990	6.495
ALICE (TRADUCIDO Y DOBLADO)	6.990	6.490
B 17 FLYING FORTRESS II: THE MIGHTY E.	7.995	7.495
CALL TL POWER II	7.995	7.495
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2	6.990	6.495
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	7.990	7.495
DIABLO II	6.995	4.995
BALDUR´S GATE II (TRADUCIDO Y DOBLADO)	6.990	6.495
DRÁCULA II	7.450	6.995
EGIPTO II, LA PROFECÍA DE HELIÓPOLIS	7.450	6.995
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	5.990	5.495
GUNMAN	6.995	6.495
HOMEWORLD CATACLYSM	5.995	5.495
COLIN McRAE RALLY 2 (TRADUCIDO Y DOBLADO)	7.995	7.495
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	6.990	6.495
LIVE! BOXING		3.995
LOS SIMS	6.990	6.495
LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA	2.990	2.895
PC FÚTBOL 2001		3.995
PRO RALLY 2001	5.995	5.495
NHL 2001	5.990	5.495
RAINBOW SIX: COVERT OPS ESSENTIALS	5.995	5.495
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	7.995	7.495
RUNAWAY		3.995
DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL (TRADUCIDO Y DOBLADO)	6.995	6.495
SACRIFICE	6.490	5.995
SHEEP		2.990
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	7.995	7.495
SWAT 3: CLOSE QUARTERS B.	6.995	6.495
THE LONGEST JOURNEY		2.995
FIFA 2001 (TRADUCIDO Y DOBLADO)	5.990	5.495
TOMB RAIDER: CHRONICLES	7.995	7.495
TONY HAWK´S PRO SKATER II	7.995	7.495
WARLORDS BATTLECRY	7.995	7.495
WIZARD & WARRIORS	7.995	7.495
ZEUS, MASTERS OF OLYMPUS	6.995	6.495

pedidos por internet **www.centromail.es**

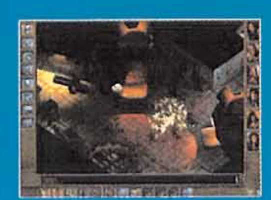


Precios válidos del 1 al 31 de enero.

¿qué he hecho yo para merecer esto

Un poco de atención, por favor

Un lector nos remite una carta en la que manifiesta su indignación ante la indiferencia con la que, según él, tratan las compañías distribuidoras de software en nuestro país a los sufridos usuarios:



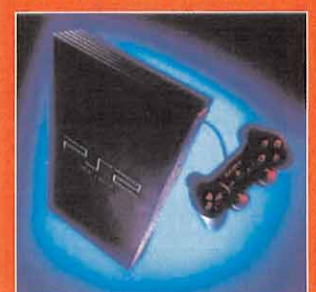


Mi crítica es hacia una compañía distribuidora, Virgin Interactive, a propósito del esperadísimo juego de rol «Baldur's Gate II». A principios de septiembre escribí un e-mail al servicio de información de la división española de esta distribuidora preguntando sobre la fecha de lanzamiento del juego; su respuesta fue un e-mail en un tono muy amigable en el que se me explicaba muy educadamente la existencia de una edición especial que iba a ser distribuida en una conocida cadena de tiendas de informática, con detalles como, por ejemplo, que esta versión iba a tener un personaje más. El caso es que también afirmaba que la fecha de lanzamiento era la primera semana de octubre. Ante esto yo me apresuré a llamar a una de estas tiendas y reservé mi ejemplar de la edición especial de «BGII». Pues bien, hoy es 21 de noviembre y acabo de recibir la noticia del octavo retraso del juego.
Lo único que pido es un poco de seriedad por parte de la compañía que decide distribuir un juego que ha levantado la expectación de «Baldur's Gate II». Supongo que saben que el juego va a vender lo mismo si sale en octubre que en diciembre, así que, ¿para qué prestarle atención al usuario final, o sea, a nosotros? Sólo me queda decir: ¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Fernando Casals Seoane

Como son muchos los aficionados que han expresado quejas similares a las de Fernando nos hemos puesto en contacto con Virgin Interactive España para solicitar una explicación a estos hechos. Al parecer, según nos han comentado, los retrasos se han debido, entre otros motivos, a problemas con la integración del doblaje y la traducción, así como con el testeo del juego, procesos que se han realizado fuera de nuestras fronteras y que, por lo tanto, no está en su mano solucionar. En cualquier caso, Virgin Interactive España también quiere poner de manifiesto que su plan de lanzamientos se actualiza cada semana precisamente por esta incertidumbre en las fechas finales.
No parece probable, efectivamente, que desaparezcan del sector este tipo de retrasos que afectan prácticamente a todas las compañías; aunque quizá cabría preguntarse si no sería mejor que éstas revisaran sus previsiones iniciales que, por lo general, suelen ser demasiado optimistas, para evitar la continua desilusión de los seguidores de los distintos juegos y del público en general.

LAMENTABLE



Los responsables de Sony se llevan este mes un suspenso por su proceder tan "peculiar" en el asunto de la venta de las primeras PlayStation 2. Y es que no parece de recibo que tras hacer que todo el mundo reservara su unidad con varios meses de adelanto porque supuestamente era la única forma de tener una PS2 "garantizada" para estas Navidades, luego hubiera muchos menos aparatos disponibles de los reservados. Ante las 40 000 consolas reservadas (según cifras de Sony) sólo llegó a nuestro país una primera entrega de 19 000 unidades a las que siguieron otras 11 000 la semana siguiente. Del resto sólo se sabe que llegarán "poco a poco". Lo dicho, algo bastante "especial".

¿Por qué... va a haber tantas personas que no van a poder disfrutar de una PS2 estas Navidades a pesar incluso de haber hecho la oportuna reserva con varios meses de anticipación?

¿Qué... ha pasado con la, en su momento muy esperada y ahora olvidada por casi todos, continuación de «Duke Nukem»?

¿Cómo... es posible que aparezcan en el mercado, de manera casi simultánea «Earth 2150» y su continuación, «Moon Project», aunque éste a mitad de precio?

¿Por qué... no se celebran cinco Navidades al año para que así podamos disfrutar en cinco ocasiones de una avalancha de tantos juegos de calidad como la actual?

EL JUEGO PERFECTO

EL DEPORTE ES SALUD

Para empezar este mes nos encontramos con una sugerencia muy interesante acerca de lo que en la opinión de este lector deberían ser los juegos de deportes. Más que "El Juego Perfecto", casi habría que llamarla "El Periférico Perfecto".

Soy un gran aficionado a los juegos de deportes, y lo cierto es que a veces echo de menos en ellos algo más de realismo, pero no tanto en los juegos en sí, que últimamente son tremendamente realistas, como en los interfaces para jugarlos. Mi propuesta es que deberían aparecer más periféricos como esa tabla de monopatín para los juegos de skate y snowboard. Por ejemplo, podrían vender un dispositivo de goamespuma que se pegara al suelo y que pegándole patadas se pudieran controlar los disparos en los simuladores de fútbol. O un saco que midiera la intensidad y la dirección de nuestros puñetazos para los juegos de boxeo. Rizando el rizo podrían vender un adaptador que permitiera jugar a un simulador de ciclismo montado en una de esas bicicletas estáticas que todo el mundo tiene en casa. Supongo que se podría inventar un aparato de estos para cada deporte, y además se conseguiría que muchos padres dejaran de decir aquello de: "A ver si dejas de jugar un rato y haces algo de ejercicio".

Ángel Rodríguez

ARREGLÉMOSLO A TORTAS

Si ya tenemos que escuchar continuas protestas acerca de la supuestamente excesiva violencia de los juegos no queremos pensar la que podría montarse si la propuesta de este lector llegará a ver la luz algún día.

El juego perfecto para mí sería una mezcla de los dos géneros que más me gustan: los shoot'em up y los juegos de lucha.
Se trataría de un juego multijugador como «Quake III Arena» o «Unreal Tournament», con enormes escenarios 3D en los que podrían jugar a la vez decenas de personas. Estos escenarios estarían ambientados en la época actual pero en diferentes lugares del mundo, todos ellos relacionados con los bajos fondos. A la hora de jugar nuestro personaje, totalmente tridimensional, por supuesto, no podría utilizar armas para acabar con sus enemigos sino que los combates tendrían lugar cuerpo a cuerpo utilizando un motor que podría ser similar al de «Soul Calibur» o «Tekken 3».
Habría golpes especiales y combos, pero no cuchillos, ni espadas, ni nada de eso. Por el mapa estarían repartidos algunos objetos que permitirían recuperar la vida perdida, aumentar la fuerza, etc. Además los combates no tendrían por qué ser individuales, sino que varios personajes podrían unirse para acabar con otro que fuera más poderoso o más hábil.

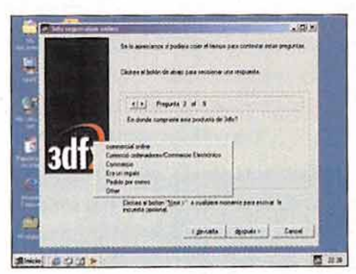
Yoshimitsu

Hace 10 años...



La portada de aquel número 34 estaba protagonizada ni más ni menos que por «Golden Axe», el legendario arcade que, tras pasar por máquinas recreativas y consolas, daba por fin el salto al ordenador doméstico. Además también os ofrecimos todos los mapas y ayudas necesarios para completar «Rick Dangerous 2», otro estupendo arcade. La vídeoaventura saltaba a nuestra portada en la forma de «Voodoo Nightmare», del que, por supuesto, incluíamos la solución completa. Y no nos olvidábamos del software nacional, ya que en un extenso reportaje anunciábamos todas las producciones españolas que se avecinaban, y que en aquella época eran muchas y de gran calidad.

Lenguaje alienígena

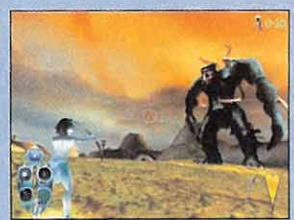


Parece que el viejo problema de las traducciones incorrectas se extiende más allá incluso del mundo de los videojuegos y ahora incluso afecta a los programas de instalación de hardware. Un grupo de lectores nos remite como ejemplo unas imágenes del programa de instalación de la tarjeta Voodoo4 4500 y, efectivamente, lo que se puede apreciar en ellas es realmente dantesco. Desde expresiones como "Que es la edad del usador primario del producto3dfx?" hasta los botones "devuelta" y "después" por "Atrás" y "Siguiente". ¿Será acaso que los textos han sido traducidos por un habitante de Rigel 5 que todavía no ha perdido el acento? ¿O será acaso que es más cómodo pasarlos por un programa traductor y no molestarse en revisar los resultados? Lo que hay que ver...

FORMIDABLE

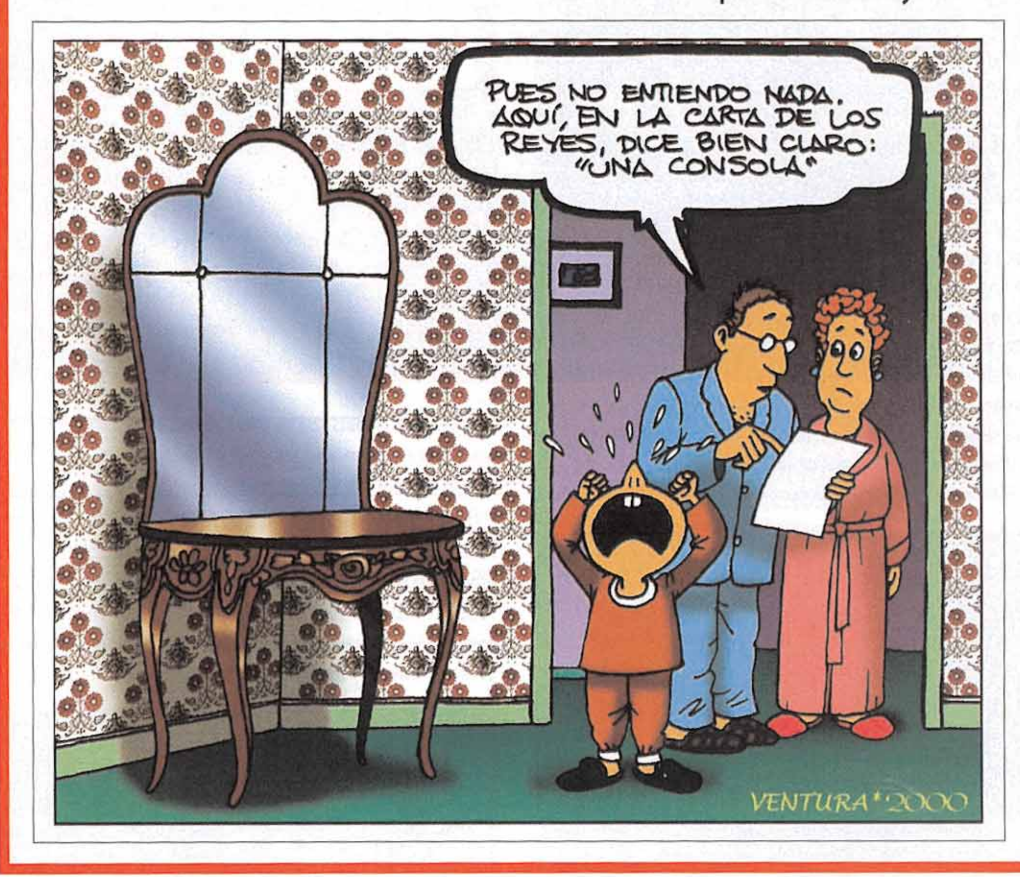
Ahora que el mercado está saturado con series interminables de secuelas y con juegos que no son más que "clones", nos parece muy refrescante que algunas compañías se arriesguen produciendo títulos con planteamientos tan peculiares como los de los «Sacrifice» o «Giants». Estos no hacen sino confirmar lo que la historia de los videojuegos más populares de todos los tiempos nos ha enseñado en tantas ocasiones, aunque algunos parezcan empeñados en no recordarlo, y es que un juego no necesita copiar una idea que ha tenido éxito en el pasado para tener éxito a su vez. Ojalá que cunda el ejemplo y podamos disfrutar de más de estas "superproducciones" que, apartándose del camino trillado, combinan a partes iguales calidad y originalidad.





Humor

por Ventura y Nieto



BUENOS Y MALOS

Este lector se decanta por un mundo persistente en la línea de «Ultima». Internet, como es habitual en esta sección, se convierte en el soporte ideal para crear realidades virtuales y grandes argumentos.

El juego perfecto es un juego on-line con un gran argumento y que se desarrolla en un mundo tan absorbente y tan bien hecho como el de «Ultima», pero con tan sólo seis protagonistas. Los demás jugadores manejarían a las 'bestias' y a otros personajes secundarios del juego. Para definir a cada jugador tendría que haber una especie de lotería que se encargara de decidir quién interpreta a cada personaje. En un principio, el antagonista tendría que ser dirigido por el ordenador para que nadie empezará a atacar con él, ya que sería uno de los personajes más poderosos. Por ello, el argumento debería estar muy logrado para poder explicar a los jugadores la historia de cada objeto, personaje o ciudad.

Joaquín Navarro

UN JUEGO DE PELÍCULA

La mezcla de géneros es algo usual en los juegos modernos. Este lector recomienda una combinación de modos de juego, englobando la estrategia la acción y la simulación.

Mi juego perfecto se asemejaría mucho en su desarrollo a una película interactiva. Para empezar, tendría una trama muy profunda y muy trabajada, que envolvería al jugador con inesperados giros argumentales. La acción nos convertiría en un agente secreto, policía corrupto o investigador privado que debe desvelar un misterio, e incorporaría todos los elementos propios del género: investigación en busca de pistas, interrogatorios y entrevistas, tiroteos, persecuciones por la ciudad, etc. Lo que diferenciaría a este título del resto sería el hecho de que a cada género le correspondería una forma diferente de juego. Me explico: mientras que en las fases de investigación el juego tendría forma de aventura gráfica, cuando utilicemos un vehículo para perseguir a un enemigo el modo de juego cambia hasta un simulador de conducción. Y así sucesivamente. De esta forma, obtendríamos un juego enormemente completo y no un pastiche de varios juegos

ZOSO Rules

REFLEXIÓN

Y para terminar la sección una profunda reflexión: no existe el juego perfecto ni se puede diseñar porque sobre gustos no hay nada escrito, y es imposible agradar a todo el mundo a la vez por mucho que se añadan géneros al "juego perfecto", para hacerlo más amplio, que es lo que muchos hacen con la esperanza de conseguir el juego más "universal".

En mi opinión el juego perfecto no existe, o bien podría ser cualquiera (para mí por ejemplo es el «Another World» de Delphine), pero resulta imposible concebir un juego que abarque todos los gustos de los usuarios. Sería como diseñar el coche perfecto o dirigir la película perfecta. Así pues, poco pueden tener en común un amante de los juegos deportivos y un entusiasta de las aventuras gráficas. En resumen, esta es mi opinión: el juego perfecto es algo de cada uno; cada uno de nosotros tenemos nuestro juego perfecto y, sin duda, ese es el mejor.

George (Vigo)



Oro y Gloria: La ruta hacia El dorado

Aventura/Acción/Revolution Software/Ubi Soft

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MMX MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 400 MB • *VIDEO:* Tarjeta Gráfica con 8 MB • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ctrl: Relacionarse
Intro: Inventario
Z:Correr / X: Agacharse

En el interior de nuestro CD este mes encontraréis una demo de esta aventura gráfica basada en la película de «Oro y Gloria: La Ruta hacia El Dorado» que todavía no se ha estrenado en nuestro país. En ella, dos personajes, Miguel y Tulio, recorrerán innumerables escenarios repletos de enigmas sin resolver y peligros que esquivar. En la demo, tomando el papel de cualquiera de los dos personajes (cada momento en que más convenga), la misión será escapar

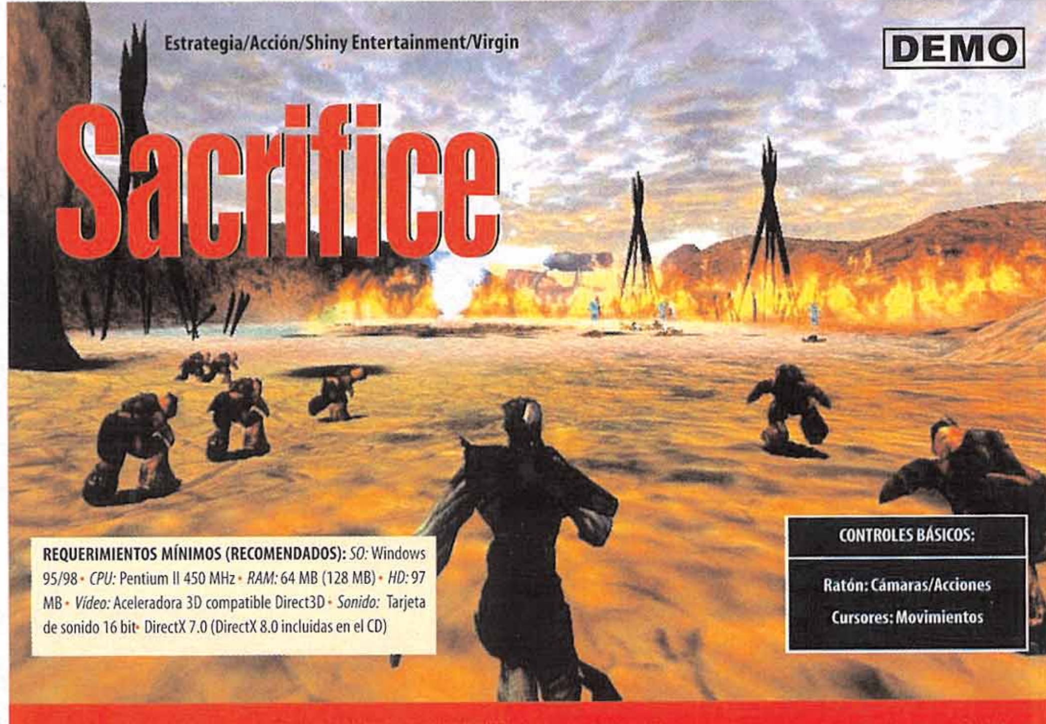


del muelle, burlando la vigilancia de los guardas que la rodean y subir a bordo del barco que está encallado enfrente. La intuición y la atenta observación de las introducciones y comentarios de los personajes puede dar ideas de cómo completar los distintos objetivos propuestos en cada misión.

La demo se encuentra doblada y traducida al castellano en su totalidad.



Sacrifice



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 450 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 97 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit• DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Cámaras/Acciones
Cursores: Movimientos

Uno de los mejores títulos que en breve estarán a disposición de todos en el mercado «Sacrifice» trae una versión demo para ir abriendo boca, que este mes podréis encontrar en exclusiva en nuestro CD. El sacrificio de los enemigos para nuestro dios es el fin último del juego, el objetivo a conseguir. Una perfecta combinación de géneros en dónde la estrategia, predomina sobre las pinceladas de acción y rol. La demo permite jugar misiones de entrenamiento para ir aprendiendo de forma gradual las múltiples posibilidades que presenta el juego. Es conveniente jugar el tutorial, para saber en cada momento las limitaciones y características de todos los personajes. También se permite jugar una campaña del juego en donde la correcta administración de bienes y la captura de almas enemigas será el objetivo primordial. La demo se encuentra completamente en inglés, aunque la versión final estará traducida al castellano.

Stunt GP

Arcade/Team 17/Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Pentium II 350MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 25 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 12 MB compatible D3D ó Glide (16MB) • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:Cursores:

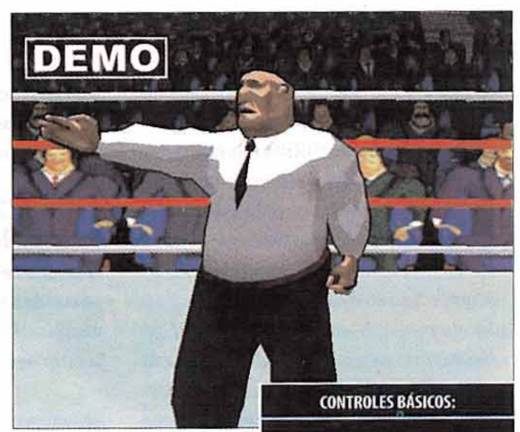
Cursores: Movimiento
Ctrl: Turbo
Intro: Claxon

Coches dirigidos por radiocontrol y con alimentación de batería son los que compiten en estas particulares carreras, en las que llegar el primero no es el único objetivo. Las piruetas en el aire también forman parte del espectáculo. La demo que os ofrecemos este mes permite competir en una carrera, al mejor de tres vueltas, eligiendo entre tres modelos distintos de coches, cada uno de ellos representativo de los tres grandes grupos en los que se dividen los modelos disponibles (ruedas salvajes, demonios de velocidad y propulsores aéreos) y dos circuitos diferentes. Como si de una carrera de fórmula 1 se tratase, los coches podrán entrar unos boxers muy particulares en los que se recargará la energía de la batería, que se gasta principalmente por el abuso del turbo. También permite jugar un desafío de piruetas para obtener una puntuación alta a base de grandes saltos. En la versión final podréis encontrar mucha más variedad de circuitos, así como de modelos de coches.

Live! Boxing

Deportivo/Dinamic Multimedia/Dinamic Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium 200 MHz (Pentium II 400 MHz) • *RAM:* 16 MB (64 MB) • *HD:* 82 MB • *Vídeo:* SVGA compatible DirectX (Aceleradora 3D) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Q/E: Puñetazos altos
A/D: Puñetazos bajos
W/S: Cubrirse

El tan querido y odiado mundo del boxeo, llega de la mano de Dinamic, con «Live! Boxing», un título con una combinación de simulación de boxeo, amenizada por el apartado deportivo que rodea a este deporte. La demo que encontraréis en el



CD permite competir contra otro boxeador por dinero, es decir, habrá que apostar una cantidad de dinero que luego perderéis o multiplicaréis, según el resultado del combate. La apuesta se pagará a un precio, por tanto de esta manera se determinará la cantidad de dinero que ganaréis en caso de vencer a vuestro contrincante. Es importante aprovechar la cantidad de golpes disponibles y cubrirse cuando el contrario esté en racha. De vez en cuando también es aconsejable separarse un poco para recuperar energía y así hacer más daño cuando se vuelva a golpear. También podréis consultar el puesto del ranking de boxeadores que ocupa el personaje que manejaréis.



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 82 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 16 MB compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Vistas
Botón izq.: Disparo
Botón dcha.: Saltar

Si ya disfrutamos con la versión de este genial título para Dreamcast, ahora y, a pesar de la calidad que exhibía en la plataforma de Sega, llega mucho más espectacular, la versión para Pc. La demo permite jugar en modo multijugador y en modo de un solo jugador, recorriendo los escenarios del juego con una limitación de tiempo. Al igual que la versión final, la demo se encuentra completamente en castellano. Es importante conocer las habilidades de cada uno de los personajes para saber en cada momento con cual de los personajes seguir la aventura. La correcta administración de la munición también será de vital importancia para así no verse sorprendidos en ningún momento por la falta de la misma cuando estéis frente a alguno de los muchos enemigos que aparecerán a medida que se vaya avanzando el juego.

Midtown Madness 2

Arcade/Microsoft/Microsoft

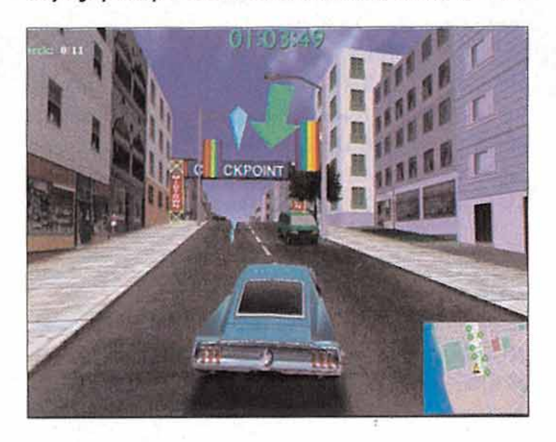
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Pentium II 266 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 82 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Freno de mano
C: Cámaras
Intro: Claxon

La premisa de esta demo es clara: conducción temeraria y saltarse cuantos más semáforos mejor, y todo ello sin miedo a las posibles multas de la guardia urbana. Las ventajas de este juego sin duda vienen por la no limitación a un circuito de carreras compitiendo contra otros modelos. En la demo las posibilidades de juego pasan por un entrenamiento en la conducción, la lucha contra el cronómetro por las calles de una ciudad, o la competición contra otros modelos de similares características al vuestro aprovechando el asfalto de la gran ciudad y el tráfico de la misma. Los posibles coches para elegir pasan por dos clásicos con distintas características: el Ford Mustang y el Mini Cooper. Las calles de la ciudad, los semáforos, el tráfico... son alicientes si duda para no pasar desapercibido entre los conductores de la gran ciudad.



Nascar Racing 4

Arcade/Sierra Studios/Havas Interactive

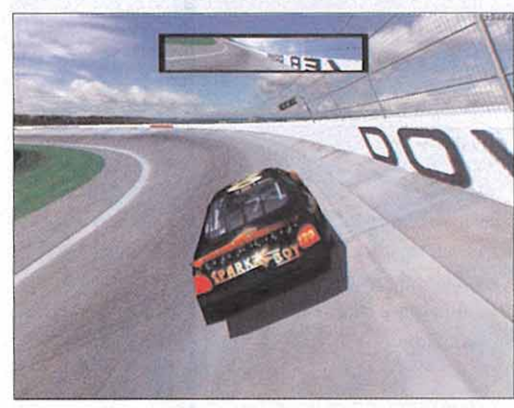
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 81 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

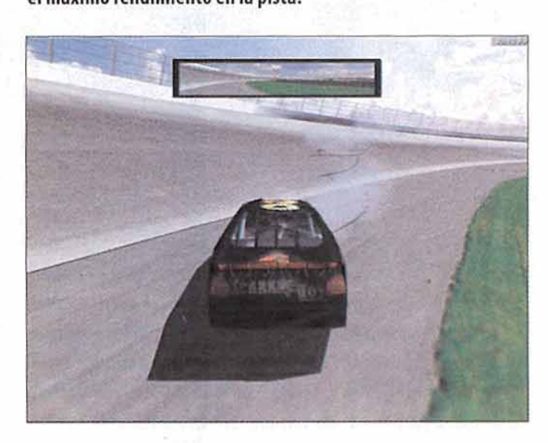


CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Re Pág./Av Pág.: Cámaras
Z: Vista izquierda
X: Vista derecha

Una nueva entrega de este legendario título está a punto de ver la luz en nuestro mercado, pero para ir abriendo boca podréis disfrutar de una demo que este mes os ofrecemos en nuestro CD. Esta nueva versión trae consigo numerosas novedades y mejoras, sobre todo en el aspecto gráfico del juego, bastante mejorado con respecto a sus antecesores. En la demo que encontraréis en el CD se permite dar unas vueltas a un circuito, elegible entre dos posibilidades, en un modo de entrenamientos libres sin competir contra otros modelos de similares características. Sin embargo podréis elegir el coche a medida, ya que aunque todos los coches son de la misma marca y modelo, varían los colores y patrocinios exteriores. También se podrá retocar en las opciones de "garaje", para así poner el coche a punto y sacarle el máximo rendimiento en la pista.





Deportivo/Dinamic Multimedia

DEMO

Pc Fútbol 2001



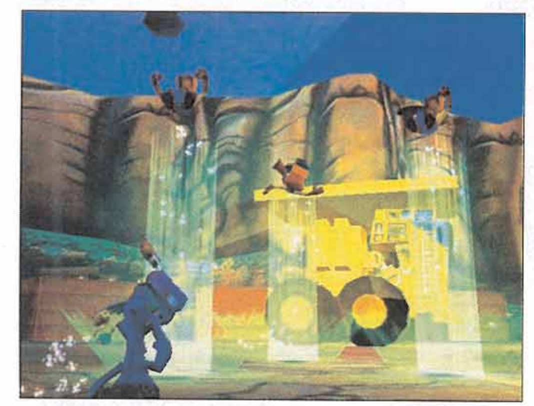
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium II 233 MHz (Pentium II 300 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 123 MB • *Vídeo:* SVGA (Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Tras una larga espera, para estas Navidades ya podréis disfrutar de uno de los títulos que más expectación levanta entre los aficionados al fútbol y los videojuegos. Se trata de «Pc Fútbol 2001», del que este mes os traemos una demo en nuestro CD. Las opciones que hay habilitadas en la demo son escasas, ya que sólo permite jugar en modo euromanager, pero son suficientes para ver lo que es el producto final. Lo que más ha cambiado sin duda es el simulador, aunque en la demo no podréis jugar ningún partido manejando vosotros mismos a los jugadores. Sólo podréis verlo en directo o acceder directamente al resultado final. Pero lo que sí está habilitado es la capacidad de manejo del club a nivel de despachos, contrataciones, traspasos, juveniles, etc... La correcta administración de recursos y el asesoramiento de la gente que os rodeará en el club, será de vital importancia para no ser despedidos. La demo se encuentra completamente en castellano.

Fur Fighters



Esta actualización no produce cambios en el número de versión del juego. Soluciona los problemas surgidos al mostrar texto en español, francés y alemán. También corrige los fallos detectados en la compatibilidad entre europeos y americanos para el modo multijugador. También permite la instalación bajo Windows Millenium.

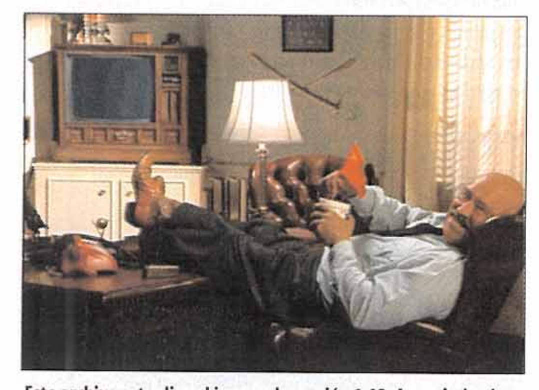
La Prisión



Este archivo no produce cambios en la versión del juego. Con él se han solucionado los problemas de compatibilidad del juego con determinadas tarjetas gráficas, al visualizar objetos 3D. Problemas de jugabilidad que provocaban situaciones sin control también han sido solucionados. Los problemas detectados en el juego a través de red que provocaban los cuelgues en los equipos han sido corregidos.

Tras instalar la actualización, ésta no será efectiva hasta que no se arranque el juego y conecte con el servidor del mismo.

Command & Conquer Red Alert 2



Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. A partir de ahora se puede utilizar el teclado numérico para asignar los números a un grupo de unidades, y seleccionar la misma cada vez que se pulse ese número. El juego entra en estado de pausa cuando accedes al menú en partidas de un solo jugador. Las partidas se salvan a partir de ahora en archivos diferentes por cada misión en la que te encuentres. Los problemas detectados con el ping en partidas multijugador se han solucionado. A partir de ahora en el modo Short Game, aunque hayas perdido todos los edificios, si estas en posesión de un Conyard sin desplegar, el juego no finalizará.

Midtown Madness 2

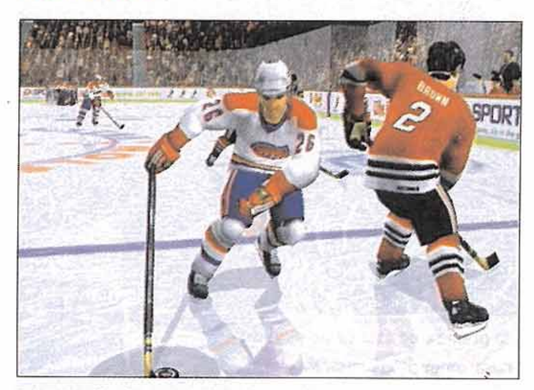


Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Con esta actualización se corrigen los problemas detectados con las placas madre que utilizan el chip 810 de Intel.

Crimson Skies

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.02. Se ha mejorado la opción multijugador bajo Microsoft Gaming Zone. También se ha modificado el código fuente del juego para impedir que se puedan utilizar aviones trucados en las partidas multijugador. La interfaz para la construcción de aviones también se ha modificado para que resulte más sencilla de manejar. El fichero temporal que crea el juego ahora tiene un menor tamaño.

NHL 2001



Esta actualización no modifica el número de versión del juego. Con ella se actualiza la base de datos de jugadores, ya que contiene los nuevos jugadores, traspasos entre equipos y rookies. Al actualizar el juego se perderán todos los traspasos de jugadores hechos hasta el momento por el usuario.

SWAT3 Elite Edition

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.6.6.0. Con esta actualización se ha perfeccionado la inteligencia artificial del juego. La misión storm drains finaliza correctamente con esta actualización. También se han llevado a cabo numerosas mejoras de jugabilidad, y se ha incorporado la posibilidad de juego en modo multijugador.

Los Sims

Este archivo no modifica la versión actual del juego. Es un añadido del juego que incluye un bebé alienígena para las parejas existentes en el juego, lo que cambiará sin duda alguna la dimensión del mismo. Es necesario tener instalado el juego original y su expansion.



Servicio Atención al Cliente

902 15 23 18

atencion_cliente@confederacion.com

Servicio Atención al Cliente: 902 152 318 y atencion_cliente@confederacion.com

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2001

PRESENTA ESTA PÁGINA Y OBTENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS

* No son válidas fotocopias y sólo se aceptará una hoja por cliente cada semana.

¿ Las Navidades te petan ?

(Contra el resacón, pásate por Confederación)

www.confederacion.com

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 588 000
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Libraili, 8
nova@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

Para jugar en Internet
msn Confederación
www.msnconfederacion.com

PRÓXIMAS APERTURAS:
BARCELONA Y PALMA DE MALLORCA

NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

GANADORES DE LA ENCUESTA, UN JUEGO GROUCH PARA PC

Albert López Baena .... Barcelona
Jose Luis Salazar Salazar .... Barcelona
Jonathan Poderoso Martínez .... Barcelona
David Cejudo Cobo .... Barcelona
Paco Alcañiz Carretero .... Barcelona
Eduard Corderroure Rovira .... Barcelona
Iñigo de Ellacuría Mesanza .... Bizkaia
Francisco Javier De la Cuesta Ibáñez .... Burgos
Fernando David Bazán Lobatón .... Cádiz
Javier Villamor Cantera .... Cantabria
Jorge Sobradelo Silva .... La Coruña
Rafael Ulecia Montalvo .... La Rioja
Ismael Carralero Torres .... Madrid
Patricia Peralta Rodríguez .... Madrid
Francisco Javier Chimeno Laiño .... Madrid
Francisco Javier Aragón Quintero .... Málaga
Javier Pallares González .... Sevilla
Aurelio Mira Ortega .... Valencia
David Soler Manso .... Valencia
Alvaro Martínez Castellanos .... Valencia
Hermenegildo Navas González .... Valencia
Sergio Díaz Villar .... Valencia
Juan Herreros Rilova .... Vizcaya
Roberto Paracuellos Ráfales .... Zaragoza
Juan Carlos Manresa Garcí .... Zaragoza

GANADOR DE UN ORDENADOR PENTIUN III A 600 Mhz

Enrique Ferrater López .... Sevilla

Gran Concurso Micromanía

Bases

Viene de la página 6-7.

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen los cupones de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "GRAN CONCURSO Micromanía"

2.- Durante los próximos tres meses Micromanía te invita a participar en este fantástico concurso eligiendo los mejores juegos del 2000. El concurso está dividido en tres fases que te permiten acceder a los regalos de tres categorías diferentes. Cada mes te propondremos una lista de juegos en la que deberás marcar tu favorito en cada apartado junto con un cupón numerado. Si envías de forma independiente cualquier cupón, podrás acceder a los premios de la 3° categoría. Si envías dos cupones juntos podrás participar para conseguir los regalos de la 3° y 2° categorías y si esperas y envías juntos los cupones 1, 2 y 3 podrás participar para entrar en el sorteo de los premios de las tres categorías y además optar a un premio especial: un fantástico ordenador de última generación. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. La adjudicación de los premios se realizarán aleatoriamente dentro de cada categoría.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón o cupones originales (no valen fotocopias) desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 27 de Marzo de 2001.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2001 de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS.

CONTACTA CON MICROMANÍA

Si quieres saber dónde tienes que mandar tu correo electrónico en cada una de las secciones de la revista, no tienes más que seguir leyendo.

EL CLUB DE LA AVENTURA

En este foro, atendemos a todas vuestras inquietudes sobre los más sobresalientes títulos de la aventura gráfica destacando los hechos épicos de los personajes del género. El Gran Tarkilmar lleva el estandarte de esta popular sección en la que todos vosotros tenéis mucho que decir.

clubaventura.micromania@hobbypress.es

MANIACOS DEL CALABOZO

Las vicisitudes de los más complejos personajes de rol jamás creados y su empeño por sobrevivir en los mundos de tinieblas dentro de oscuras mazmorras y frente a seres del averno están en estas apasionantes páginas liderados por Fehergón, que acaba de cumplir diez años al frente de la sección.

maniacos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE PILOTOS

La tecnología militar más avanzada al servicio del poder aéreo podrás encontrarla en esta sección donde mes a mes practicamos las maniobras más diestras para alcanzar la supremacía en los cielos. Para los amantes de los verdaderos simuladores de vuelo en los que un solo fallo te obligará a usar el paracaídas... Si es que te da tiempo a salir de la cabina.

pilotos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE ESTRATEGAS

Lo que muchos definen como el "arte de la guerra" es el tema principal de este apartado donde podéis aprender los secretos del éxito o de la derrota. Los juegos de estrategia en tiempo real, los juegos de turnos y los juegos de gestión de escenarios, no tendrán secretos para vosotros, si seguís está sección todos los meses. Y todo comandado por el Miliciano Partizano.

estrategas.micromania@hobbypress.es

CÓDIGO SECRETO

Ofrecemos los trucos de los programas más populares para obtener ventajas adicionales durante el juego. Una sección donde además premiamos vuestras aportaciones con una camiseta exclusiva del Micromanía Tips & Tricks Team. ¿Quién puede resistirse a participar y mandar su truco? Recuerda que hay que enviar trucos que no hayan sido publicados en la revista para conseguir el premio.

codigosecreto.micromania@hobbypress.es

CARTAS AL DIRECTOR

El espacio donde recogemos vuestras dudas, quejas y sugerencias acerca de todo lo relacionado con el software de entretenimiento. Si es que tienes algún problema, alguna duda o alguna sugerencia, no dudes en enviarnos un mail o una carta. Nosotros trataremos de resolver tu pregunta cuanto antes.

cartas.micromania@hobbypress.es

S.O.S. WARE

Con el fin de que evitéis esos atascos que tantos quebraderos de cabeza os dan en los juegos, esa situación de la que ya no sabéis cómo salir, seguimos ofreciendo mes a mes esta sección en la que atendemos las consultas que os surjan de cualquier título.

sosware.micromania@hobbypress.es

EL SECTOR CRÍTICO

Expresa tu criterio sobre los temas de más actualidad o remítenos las críticas más punzantes para que tu voz resuene. No dejes que esa injusticia quede silenciada en el olvido.

sectorcritico.micromania@hobbypress.es

ZONA ARCADE

Espacio en el que la adrenalina se eleva a irresistibles cotas de diversión. La acción, los gráficos 3D más espectaculares mandan en esta sección que comanda nuestra bella Penelope.

zonaarcade.micromania@hobbypress.es

ZONA ON LINE

Una puerta a los internautas y nativos del cyberespacio donde podemos llegar a cualquier lugar que conduzcan las redes donde enfrentarte a otros rivales humanos.

zonaonline.micromania@hobbypress.es

SUSCRIPCIONES

OPCIÓN 1 ‹ ELIGE TU OPCIÓN › OPCIÓN 2

REGALO DE 3 GUÍAS

12 NÚMEROS + 3 GUÍAS POR SÓLO 7.800 PTAS.



GUÍAS DISPONIBLES:

- **GUÍAS NINTENDO:** números 1,2 y 4.
- **GUÍAS PLAYSTATION:** números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- **GUÍAS MICROMANÍA:** números 1,2,3 y 4.

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS POR SÓLO 5.850 PTAS.

SI LO PREFIERES PUEDES SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A MICROMANÍA Y RECIBIR EN CASA LOS PRÓXIMOS 12 NÚMEROS Y SUS CD-ROMS, POR SÓLO 5.850 PTAS. (EN LUGAR DE LAS 7.800 HABITUALES).

¡PAGA 9 Y RECIBE 12!

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 12 03 41 ó 902 12 03 42

(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



68. (650 Ptas) Baldur´s Gate II.
•La Prisión (Zona Online) •Blade (Reportaje) •Icewind Dale (Megajuego) •Diablo II, Dino Crisis y Shogun Total War (Patas Arriba)
+ CD-ROM «Demos»



69. (795 Ptas) Sacrifice.
• ECTS 2000 (Reportaje) • La Fuga de Monkey Island (Avance) • Battle.net (Zona OnLine) • Ground Control (Patas Arriba)
+ 2 CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones Aventuras



70. (650 Ptas) Blade: The Edge of Darkness.
• Internet y las nuevas consolas (Zona Online) • Return to Castle Wolfstein (Avance) • Command & Conquer Red Alert 2 (Megajuego) • Icewind Dale y Metal Gear Solid (Patas Arriba)
+ CD-ROM «Demos»



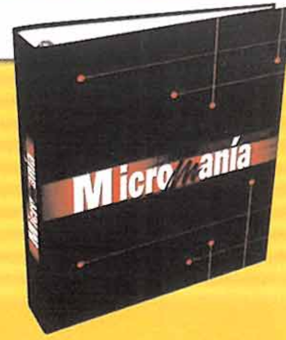
71. (795 Ptas) Giants: Citizen Kabuto.
• PlayStation 2 (Reportaje) • Deux Ex (Patas Arriba) • Juegos de coches (Reportaje especial) • Desperados, Tomb Raider Chronicles, The Longest Journey... (Avance especial)
+ 2 CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones

TAPAS



POR SÓLO 950 PTAS.
¡PIDE UNAS TAPAS!

◄NUEVO SISTEMA MÁS PRÁCTICO.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), o** envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47,** o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.



SUPLEMENTO ESPECIAL
COLECCIÓN IMPRESCINDIBLES
24 PÁGINAS CON LO MEJOR DEL AÑO

Sumario

NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON...

...Pero sí son todos los que están: son los mejores productos de entretenimiento que han salido a lo largo del año pasado, y los hemos recopilado para ti, pensando en que a lo mejor estás haciendo la carta a los reyes, o tienes algún dinerillo ahorrado para invertir en algo que merezca la pena...

El suplemento está dividido en tres grandes bloques: juegos, hardware y consolas.

En el apartado de juegos hemos hecho una división temática de los mismos, considerando los distintos géneros: estrategia, aventura, juegos de coches, deportivos, simuladores de guerra, rol y "otros juegos", donde se incluyen esos títulos que por su originalidad resulta casi imposible encuadrar en los géneros tradicionales.

En el apartado de hardware se recogen algunos de los productos más interesantes entre todos los que han aparecido a lo largo de la temporada.

Y en la sección de consolas hemos preparado un breve repaso de los juegos más representativos de las distintas plataformas, en un año como éste, que parece que será el último de la vieja escuela, con PlayStation 2 que ya está a la venta, y las que quedan por llegar (GameCube y Xbox). Probablemente el año que viene por estas mismas fechas, el mundo de las consolas ya no será el mismo.

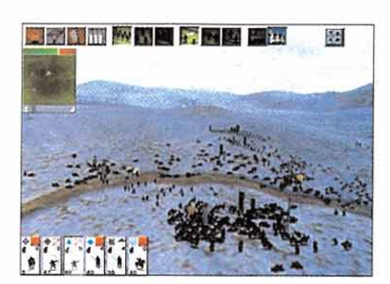
En resumen, un catálogo que esperamos te resulte útil y te ayude a tomar una decisión, por si aún no lo tienes claro. Y si es que resulta que eres un sentimental, como Bogart, podrás rememorar tranquilamente, gracias al suplemento que tienes entre las manos, todos aquellos títulos con los que tanto has disfrutado a lo largo de este año que ya es historia; los mejores del 2000.

SHOGUN: TOTAL WAR

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 390 MB ★Tarjeta 3D: No (recomendada)
★Multijugador: Sí (Internet, hasta ocho jugadores)





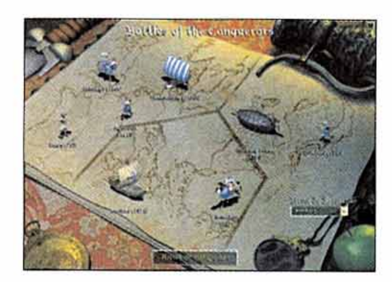


Las batallas feudales del Japón del siglo XVI, revividas como si estuviéramos dentro del genial "Ran" de Akira Kurosawa gracias a la representación de los campos de batalla en un entorno 3D real. Aparte de sus sobresalientes aptitudes estratégicas, con amplias posibilidades de organización táctica de las tropas y samurais, y ninjas para misiones de infiltración, lo más inolvidable de este título son las majestuosas secuencias de batalla, en las que el despliegue en formación de las tropas es impresionante.

Puntuación: 86 **Comentado en el número 64**
Compañía: Creative Assembly/Dreamtime Interactive

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

★ CPU: Pentium 166 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 300 MB ★ Tarjeta 3D: No
★ Multijugador: Completo (Internet, MSN Gaming Zone)









Aunque se trata de un disco de expansión del famoso programa de Microsoft, no podíamos dejar fuera de esta recopilación de 2000 al que sin duda es el rey del género y, por ende, uno de los juegos más famosos de PC. Además, por fin aparece la civilización española, y tanto las unidades como las construcciones tienen una calidad extraordinaria. Nuevas campañas, nuevos desafíos, nuevas civilizaciones y maravillas, y como corresponde a cualquier expansión que se precie algunos ajustes de última hora.

Puntuación: 92 **Comentado en el número 69**
Compañía: Ensemble Studios/Microsoft

C&C: RED ALERT 2

★CPU: Pentium II 266 MHz ★RAM: 64 MB ★ HD: 350 MB
★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: Sí, completo





Westwood Studios apuesta sobre seguro y aunque no encontraréis nada revolucionario en esta esperada secuela, mantiene el liderazgo absoluto en los "wargames". Los gráficos cumplen sobradamente con su cometido de representar el fragor de las batallas. El diseño de las misiones ofrece gran variedad de objetivos, y todas son adictivas desde el primer segundo.

Puntuación: 85 **Comentado en el número 70**
Compañía: Westwood Studios/E.A.

CALL TO POWER II

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 500 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, completo.







La estrategia de creación de un imperio al modo «Civilization» sigue encandilando a millones de jugadores, y para los entusiastas del peculiar estilo creado por Sid Meier este juego es imprescindible. Se ha simplificado la interfaz y la gestión del imperio para ir directamente al grano, es decir, a la creación de las ciudades, mientras que la jugabilidad sigue estando en órbita.

Puntuación: 82 **Comentado en el número 71**
Compañía: Activision

GROUND CONTROL

★CPU: Pentium II 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 250 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Sí, completo.





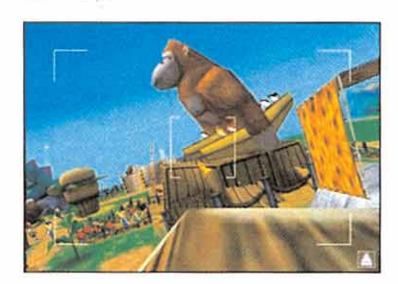


Con un entorno tridimensional digno de un arcade de primera línea, estamos ante la oportunidad perfecta para que todos aquellos que le achacan al "wargame" su mediocridad técnica se enganchen al género. Los gráficos y los efectos visuales son magníficos, pero aún lo es más su componente estratégica y una IA que convierte a cada unidad enemiga en un general.

Puntuación: 92 **Comentado en el número 66**
Compañía: Massive Software/Sierra

THEME PARK WORLD

★CPU: Pentium 150 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 200 MB ★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: No





Como era de esperar, una espectacular continuación del mítico «Theme Park». Ahora podremos contemplar y vivir en 3D nuestro peculiar parque de atracciones. La interfaz es tan intuitiva que desde el primer momento ya estamos diseñando una montaña rusa que quita el hipo a los visitantes. Muy divertido, con una gama de acciones y posibilidades casi infinita y, sobre todo, una forma de entretenerse de lo más simpática.

Puntuación: 86 **Comentado en el número** 61
Compañía: Bullfrog/E.A.

LOS SIMS

★ CPU: Pentium 200 MHz ★ RAM: 32 MB ★ 276 MB ★ Tarjeta 3D: No
★ Multijugador: No






El fenómeno mediático del año entre los juegos para compatibles. El primer simulador de vidas reales, con unos personajes que os llegarán al corazón, tanto si los amáis como si los odiáis. Perspectiva isométrica y un sinfín de acciones a realizar para lograr que nuestra familia obtenga el bienestar. Ya es un clásico, y ahí va una advertencia: si lo probáis, no podréis dejarlo. Engancha como ninguno.

Puntuación: 85 **Comentado en el número** 62
Compañía: Maxis/E.A.

SIMCITY 3000

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 276 MB
★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: No.





Otra saga de enorme éxito que tiene asegurado un sitio entre los aficionados. Aunque por desgracia no está en 3D, al menos todas las construcciones muestran una realización soberbia. Hay más opciones para la gestión de finanzas y negocios, y es toda una gozada sentirse el constructor de una ciudad que no tenga nada que envidiarle a Nueva York.

Puntuación: 85 **Comentado en el número** 66
Compañía: Maxis/E.A.

HOMEWORLD: CATACLYSM

★CPU: Pentium II 266 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 250 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: No





No era de justo dejar fuera de esta revisión a «Homeworld», un wargame espacial apoteósico, que este año se ha visto ampliado con esta nueva entrega. Seguimos con una genial interfaz, que nos permite controlar a las naves espaciales en un entorno 3D que recrea un espacio sideral de una belleza sobrecogedora.

Puntuación: 80 **Comentado en el número** 70
Compañía: Barking Dog/Sierra

EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 200 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Sí, completo.



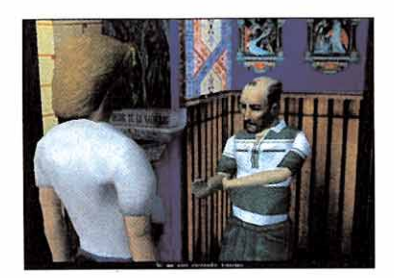


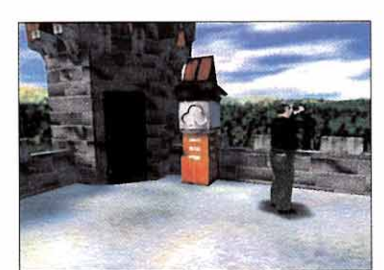
Todo un agradable hallazgo que entusiasmará a los biólogos y a cualquiera que se atreva a afrontar el reto de dirigir a una colonia de hormigas, con la complejidad que conlleva la naturaleza social de estos insectos. La perspectiva permite girar la cámara y realizar un zoom para controlar al detalle el exterior del hormiguero. Original y muy interesante.

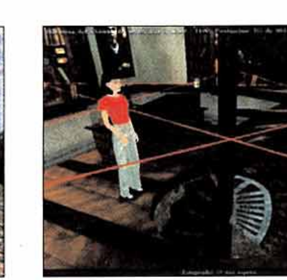
Puntuación: 80 **Comentado en el número** 67
Compañía: Microïds

GABRIEL KNIGHT III: TESTAMENTO DEL DIABLO

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 140 MB ★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: No







Sierra revoluciona una de sus sagas con más estilo con el salto a las tres dimensiones, pero con todos los ingredientes de una aventura gráfica en todo su esplendor. El argumento es sensacional y envuelve al jugador en un mundo en el que parece que cualquier cosa puede pasar. La cámara dispone de desplazamiento libre, lo que os permitirá explorar y ver los acontecimientos de cualquier lugar de este vasto y cautivador universo.

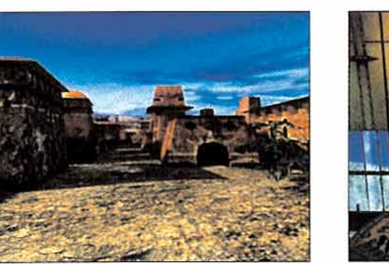
Puntuación: 86 — Comentado en el número 60
Compañía: Sierra Studios

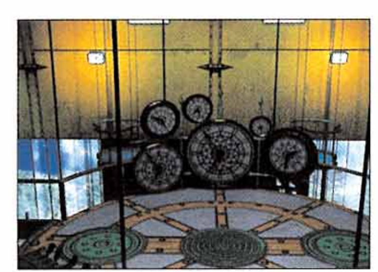
LAS NUEVAS AVENTURAS DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO

★ CPU: Pentium II 233 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 450 MB ★ Tarjeta 3D: No
★ Multijugador: No







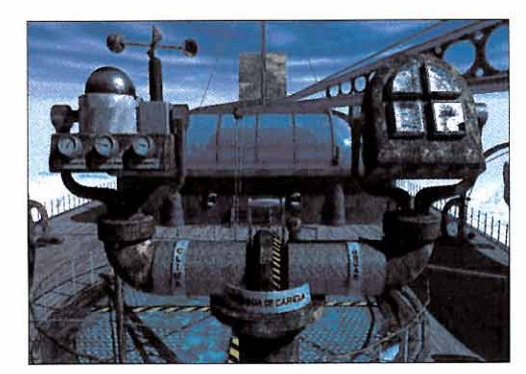


La novela de H.G. Wells versionada con todo lujo de detalles literarios y de argumento en una aventura de Cryo con una desbordante calidad visual en los escenarios prerenderizados. Presenta el mismo estilo que «Odyssey», pero con la novedad de presentar elementos de rol, como la magia, y una faceta arcade en los combates con más secuencias de ataque. Si has pensado alguna vez en viajar al futuro, mucho más lejos que nunca, este es tu juego.

Puntuación: 85 — Comentado en el número 65
Compañía: Cryo

MORPHEUS

★CPU: Pentium 100 MHz ★RAM: 8 MB ★ HD: 67 MB ★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: No





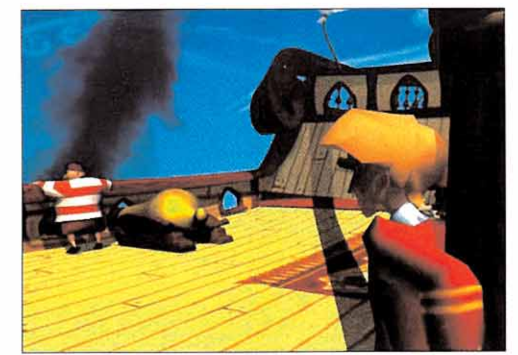


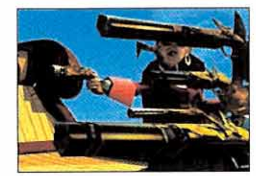
Con el único inconveniente de una realización técnica totalmente desfasada, merece estar en nuestra selecta recopilación de aventuras gracias a un guión, de índole cinematográfica, muy bien tratado. La atmósfera también está bastante bien conseguida y las voces de los personajes son de lo mejor que hemos escuchado en el género.

Puntuación: 85 — Comentado en el número: 66
Compañía: Soap Bubble

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 1 GB ★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: No







Basado en el engine de «Grim Fandango», la nueva entrega de las aventuras de Guybrush vuelve a su adorada isla como escenario, esta vez recreada con escenarios prerrenderizados dotados de fondo y perspectiva 3D en los que se desenvuelven los personajes. El argumento es como siempre una joya de humor e ingenio.

Puntuación: 89 — Comentado en el número 70
Compañía: LucasArts

NOMAD SOUL

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 350 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: No





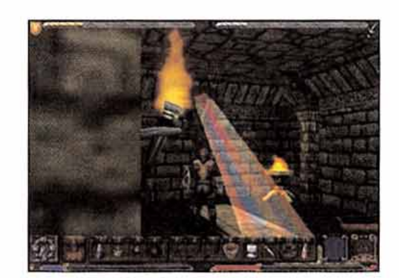


Nada menos que el genial David Bowie está encarnado en uno de los personajes, además de haber cedido algunos temas de su penúltimo disco para la banda sonora. Con una libertad de acción total, una realización audiovisual estremecedora y tridimensional y un argumento sencillamente soberbio, es sin duda alguna una aventura a reivindicar.

Puntuación: 86 — Comentado en el número 62
Compañía: QuantiCDREAM/Eidos

ULTIMA ASCENSION

★CPU: Pentium II 400 MHz ★RAM: 64 MB (128 MB Recomendado) ★HD: 2 GB ★Tarjeta 3D: Sí (Glide y Direct 3D) ★Multijugador: Sí (Completo)



La serie «Ultima» no se ha quedado atrás en la revolución 3D y los que adoran a Richard Garriott podrán disfrutar de una impresionante Britannia en tres dimensiones. Pero para disfrutar de tan esperado cambio tecnológico se necesitan unos requerimientos de hardware excesivos, lo que denota una escasa optimización del engine 3D. Ahora bien, el argumento y el desarrollo de la aventura responden a lo que todos esperamos de un «Ultima».

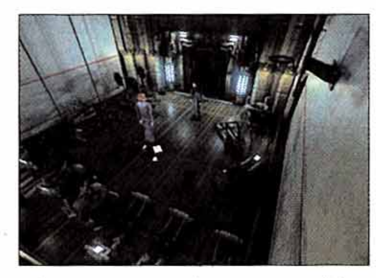
Puntuación: 85 **Comentado en el número 63**

Compañía: Origin/E.A.

MARTIAN GOTHIC. UNIFICATION

★ CPU: Pentium 266 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 450 MB ★ Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D) ★ Multijugador: No



Una aventura con ligeros toques de rol, donde controlamos a tres personajes, y con una ambientación que para sí quisieran muchas producciones cinematográficas, que mezcla lo gótico con escenarios futuristas. La dificultad es bastante elevada tanto por la complejidad de la investigación como por lo difícil que resulta eliminar a los enemigos. En suma, todo un reto para los aventureros más experimentados, que disfrutarán de un entorno 3D claustrofóbico.

Puntuación: 82 **Comentado en el número 65**

Compañía: Creative Reality/Take 2

THIEF II. THE METAL AGE

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 48 MB ★ HD: 250 MB
★Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D, Open GL)
★Multijugador: No



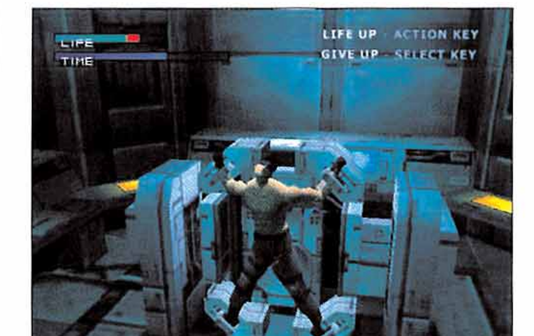

Un ejemplo de que en el mundo del software de entretenimiento segundas partes a veces son mejores. El regreso del ladrón comprometido con la causa de Robin Hood se produce en unos escenarios 3D realmente tétricos y sobresalientes por su realización. La IA de los numerosos personajes es extraordinaria y deberéis ser siempre sigilosos.

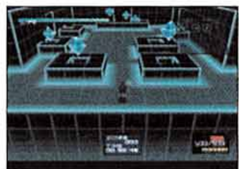
Puntuación: 90 **Comentado en el número 66**

Compañía: Looking Glass Studios/Eidos

METAL GEAR SOLID

★CPU: Pentium II 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 300 MB
★Tarjeta 3D: No (Se recomienda)
★Multijugador: No






El famoso y loado título de PlayStation desembarca en el PC con más trabajo e interés en aprovechar el potencial de los compatibles, pues a pesar de ser una conversión, se aprovecha la alta resolución, los efectos de luz dinámica y es posible guardar la partida en cualquier momento. Por contra, decir que el título no ha sido doblado ni subtitulado.

Puntuación: 88 **Comentado en el número 70**

Compañía: Microsoft/Konami

BLAIR WITCH PROJECT VOL. 2

★CPU: Pentium II ★RAM: 64 MB ★HD: 900 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: No





Tras un primer capítulo algo mediocre, Humanhead consigue en este segundo volumen una aventura con una tensión electrizante y una atmósfera sobrecogedora. De nuevo es el desfasado engine de «Nocturne» el encargado de la puesta en escena, pero se ha mejorado enormemente la integración de los personajes en los excelentes escenarios.

Puntuación: 75 **Comentado en el número 71**

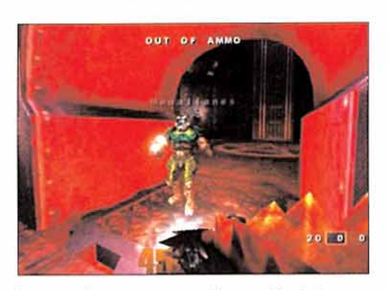
Compañía: HumanHead

QUAKE III ARENA

★ CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 70 MB ★Tarjeta 3D: Sí (Open GL) ★Multijugador: Sí (Completo)







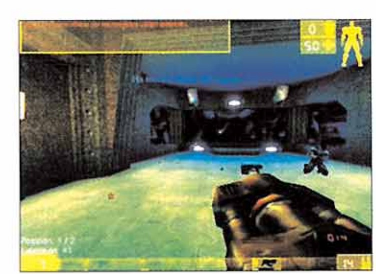
Cuando se trata de cantar las alabanzas de un título como éste, tan escasas líneas sólo dejan espacio a una expresión: ¡más madera!, el lema de los millones de jugadores que luchan por sobrevivir en los escenarios más alucinantes que pueden verse en un PC. Los personajes van más allá de la simple construcción poligonal y la acción es sencillamente inenarrable. Algunos gritaréis, otros trataréis de ocultaros, porque todo vale en el amor, en la guerra y en «Quake III».

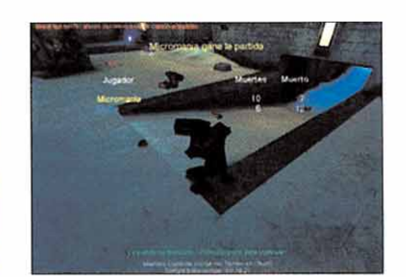
Puntuación: 96 **Comentado en el número 60**

Compañía: Id Software

UNREAL TOURNAMENT

★ CPU: Pentium 300 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 300 MB ★ Tarjeta 3D: No (se recomienda) ★ Multijugador: Completo









Por culpa del arrollador «Quake III», muchos olvidaron las excelencias de la versión multijugador del colosal «Unreal». Aunque es cierto que en los modos de todos contra todos, no llega a alcanzar la acción orgiástica de «Quake III», en los modos de Capturar la Bandera o en el novedoso Domination, «Unreal Tournament» es insuperable. Además, el modo de un solo jugador es más jugable gracias a la asombrosa IA de los "bots".

Puntuación: 83 **Comentado en el número 60**

Compañía: Epic Games/GT Interactive

HALF LIFE: OPPOSING FORCE

★CPU: Pentium 133 MHz ★RAM: 24 MB ★ HD: 125 MB
★Tarjeta 3D: No (se recomienda)
★Multijugador: Sí. (Completo)







Otro disco de misiones que merece estar presente en esta cesta de Navidad, tanto por ampliar un título excelente como porque esa ampliación es tan colosal que por momentos se le podría considerar como una segunda parte, o un programa totalmente nuevo. Una vez más el componente de aventura sirve para aumentar la jugabilidad de este arcade.

Puntuación: 91 **Comentado en el número 61**

Compañía: Valve/Sierra

SOLDIER OF FORTUNE

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 205 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, completo.







«Soldier of Fortune» es al arcade de perspectiva subjetiva lo que «Carmaggedon» a los arcades sobre ruedas. La conclusión de esta idea cae por su propio peso; estamos ante el modo más realista de representar la muerte de unos personajes que caen de una forma tan dramática y efectista que casi se siente lástima por ellos.

Puntuación: 89 **Comentado en el número 72**

Compañía: Raven/Activision

GUNMAN CHRONICLES

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 150 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, completo.







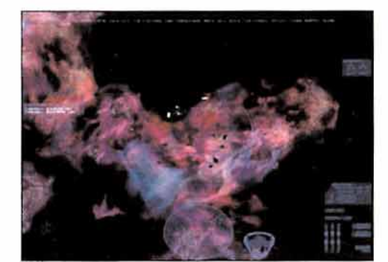
Un título que aprovecha las casi infinitas cualidades del motor gráfico de «Half Life». Incorpora elementos de aventura en un desarrollo que nos sitúa como un soldado de exploración espacial que debe recurrir a las técnicas de combate básicas del arcade de perspectiva subjetiva, pero contra unos enemigos con una IA portentosa.

Puntuación: 80 **Comentado en el número 71**

Compañía: Rewolf/Sierra

FREESPACE 2

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 400 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: Sí (Completo)

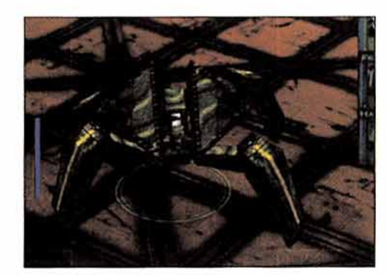

Un simulador de combate espacial con naves, armas y efectos de desintegración para los que el adjetivo de espectacular se queda corto. Aunque seáis adeptos a la saga «X-Wing» tenéis que dar una vuelta por «Freespace 2», porque todo el entorno y las naves están en 3D real y tanto los fondos en millones de colores como las grandiosas naves espaciales nos envuelven en un espacio sideral sin precedentes en el género.

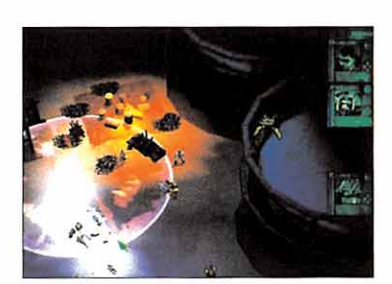
Puntuación: 91 **Comentado en el número 60**

Compañía: Volition/Interplay

GUNLOK

★ CPU: Pentium 200 MHz ★ RAM: 64 MB ★ HD: 650 MB ★ Tarjeta 3D: Sí
★ Multijugador: Completo



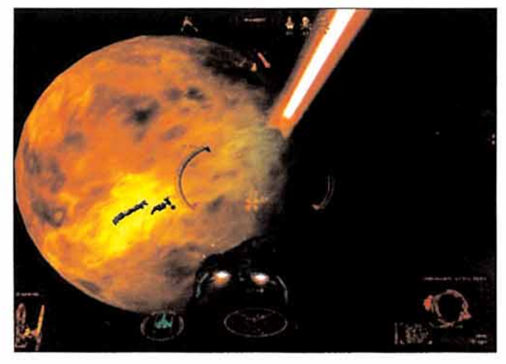
Lo hemos incluido entre los arcades, pero esta pequeña joya de Rebellion –autores de «Aliens versus Predator»– está sólidamente construida sobre una curiosa y eficaz mezcla de estrategia, rol y, por supuesto, acción en cantidades industriales. Deberéis comandar a una tropa de robots, y cada uno de estos cyborgs tiene unas cualidades propias que tendréis que explotar en el momento adecuado. Efectos visuales y de iluminación de primera.

Puntuación: 86 **Comentado en el número 71**

Compañía: Rebellion/Virgin Interactive

STARLANCER

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 400 MB
★Tarjeta 3D: No (se recomienda)
★Multijugador: Sí, completo





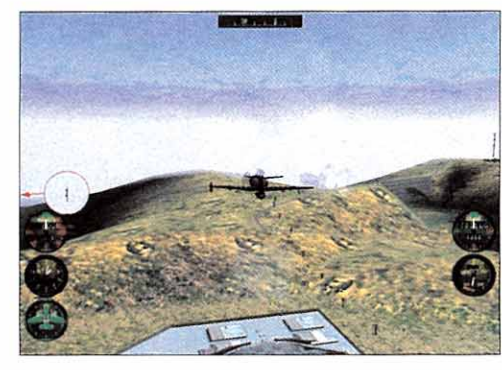
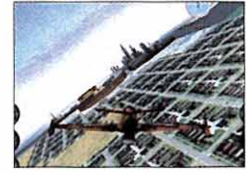
Un arcade de naves espaciales bajo un argumento que le confiere ciertas dosis de aventura. Los aspectos visuales no son tan deslumbrantes como en «Freespace 2», pero el diseño de las misiones es mucho más completo y elaborado, señal inequívoca del trabajo de los hermanos Roberts, creadores de la sagas «Wing Commander» y «Privateer».

Puntuación: 90 **Comentado en el número 66**

Compañía: Digital Anvil/Microsoft

CRIMSON SKIES

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 300 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, completo.


Un buen ejemplo de la abundancia de medios que exhibe Microsoft en todas sus producciones. Se trata de un arcade con una leve base de simulación aérea, pero con la facilidad de pilotaje y la brutalidad de la acción necesarias para que podáis concentraros en las maniobras de acoso y derribo. La ambientación del mundo que propone es magnífica.

Puntuación: 84 **Comentado en el número 70**

Compañía: Microsoft

STAR TREK: ELITE FORCE

★CPU: Pentium II 233 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 750 MB
★Tarjeta 3D: Sí (Open GL)
★Multijugador: Sí, completo.





Por fin llegó el momento soñado por los trekkies; un arcade de perspectiva subjetiva con una calidad a la altura. Basado en la serie de TV "Voyager", no es ni mucho menos el mejor de su género ni sorprende por nada, pero es correcto a todos los niveles y, si sois trekkies, os lo pasaréis bomba desintegrando a los impagables Borg, entre otros entes extraños.

Puntuación: 65 **Comentado en el número 71**

Compañía: Raven/Activisión

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 300 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: Sí (Completo)



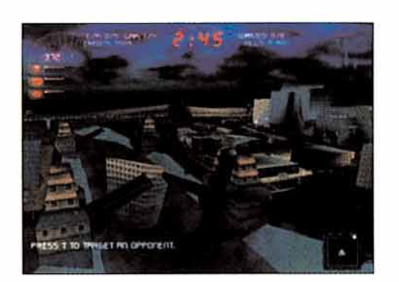



A pesar de haber supuesto un ligero retroceso con respecto a su antecesor, sobre todo por un pilotaje con reacciones más bruscas, mantiene las excelencias técnicas de la serie, con una sensación de velocidad prodigiosa siempre que se juegue desde la perspectiva subjetiva, y algo inferior con cámaras externas. Con todo, lo más destacable es la posibilidad de pilotar cualquier deportivo del mítico fabricante alemán.

Puntuación: 83 **Comentado en el número 70**
Compañía: Electronic Arts

CARMAGEDDON THE DEATH RACE 2000

★ CPU: Pentium 200 MHz ★ RAM: 64 MB ★ HD: 210 MB ★ Tarjeta 3D: No (recomendable) ★ Multijugador: Completo





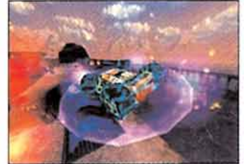

La serie más controvertida del software de entretenimiento llega a su tercera entrega con la misma calidad, vitalidad y salvajismo de siempre. Pero esta vez se ha creado con la intención de llevar la "cacería" a Internet. Hay tres modos de juego distintos, la clásica carrera, la conducción libre y las misiones. Gráficamente no es espectacular, pero la buena sensación de velocidad, el divertido pilotaje y su acción provocan un índice de adicción superlativo.

Puntuación: 94 **Comentado en el número 65**
Compañía: SCi

ROLLCAGE STAGE 2

★CPU: Pentium II 233 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 50 MB ★Tarjeta 3D: No (Recomendable) ★Multijugador: Sí, completo






La segunda parte de «Rollcage» mantiene la tremenda sensación de velocidad que se siente cuando se va sobre estos vehículos con tracción total y capacidad para rodar por paredes y techos. Resulta imposible criticar ningún apartado técnico, sin olvidar la adicción, pero debemos rebajar su calificación ante la ausencia total de novedades.

Puntuación: 73 **Comentado en el número 64**
Compañía: Psygnosis

SEGA RALLY 2

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 150 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: Sí, completo.



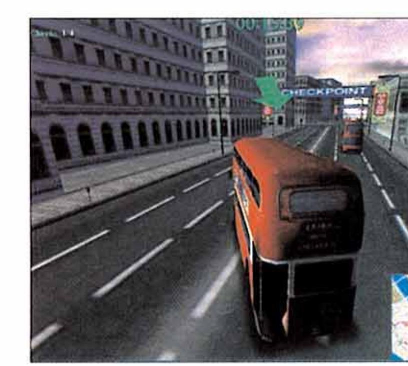


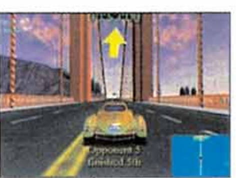

Una de las mejores conversiones de recreativa llevadas al PC. La sensación de velocidad es apabullante, demoledora, lo que unido a la sencillez del pilotaje, hacen que «Sega Rally 2» sea el favorito indiscutible a la hora de echar unas carreras sin preocuparse por el realismo, sobre todo en los modos multijugador. Un diez en jugabilidad.

Puntuación: 83 **Comentado en el número 60**
Compañía: Sega/Empire

MIDTOWN MADNESS 2

★CPU: Pentium II 266 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 350 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: Sí, completo.



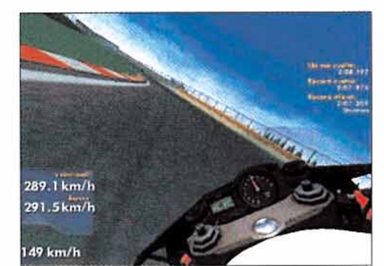
Tras el regusto a oportunidad desperdiciada que nos dejó la primera parte, Microsoft soluciona gran parte de los problemas en esta segunda entrega. El comportamiento de los vehículos es mucho más vivo y variado, y aunque el mediocre motor gráfico sigue siendo una losa, tiene lo suficiente como para convencer a los entusiastas del género.

Puntuación: 69 **Comentado en el número 78**
Compañía: Angel Studios/Microsoft

GP500

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 250 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: Sí (Completo)









Sólo Microprose podía conseguir que por fin la categoría reina del motociclismo llegara a nuestros PC con un grado de realismo tan extraordinario que subirse a estas motos virtuales de medio litro de cilindrada sea una experiencia sólo apta para los más atrevidos; aquellos que osen afrontar una competición en la que el más mínimo despiste o pasada de frenada dará con nuestros huesos en el asfalto.

Puntuación: 91 **Comentado en el número 60**

Compañía: Microprose

GRAND PRIX 3

★ CPU: Pentium II 266 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 340 MB ★ Tarjeta 3D: No
★ Multijugador: Completo









Uno de los juegos más esperados del año, el nuevo vástago de Geoff Crammond prometía recuperar el reinado en la simulación de F1. Y desde luego alcanza un realismo extremo en la conducción, pero el motor gráfico está claramente desfasado, con mapeados de texturas sin apenas filtrar, sombreados a base de píxeles y unos reflejos poco menos que inexistentes. Sí, como simulación de F1 es una joya, pero hay que exigirle un poco más.

Puntuación: 94 **Comentado en el número 68**

Compañía: Microprose

SUPERBIKE 2001

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 300 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, completo







Todavía mejor que «GP500», por increíble que parezca. Técnicamente es un auténtico bombazo en sensación de velocidad, efectos de iluminación, repeticiones, animaciones del piloto y comportamiento dinámico de las motos. Incluso los que no se sientan atraídos por el mundo de las dos ruedas deberían probar este portentoso juego.

Puntuación: 83 **Comentado en el número 71**

Compañía: E.A. Sports

F1 2000

★CPU: Pentium II 233 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 150 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, completo.







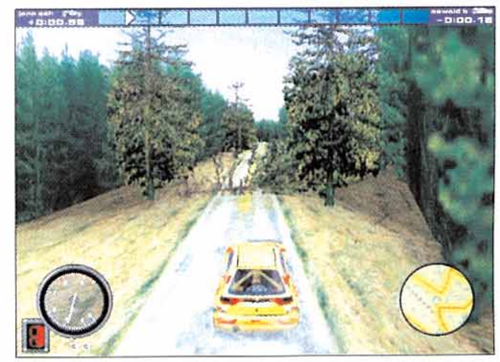
Electronic Arts desembarca en la Fórmula con su habitual despliegue de superproducción técnica, pero no consigue un buen equilibrio realismo/jugabilidad, puesto que las reacciones de los monoplazas están demasiado maniatadas por un modelo matemático de cálculo dinámico que va justito. Por lo demás, nada que objetar en gráficos, sonido y número de cámaras.

Puntuación: 90 **Comentado en el número 64**

Compañía: EA Sports

RALLY CHAMPIONSHIP

★CPU: Pentium II 266 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 20 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, en red y pantalla







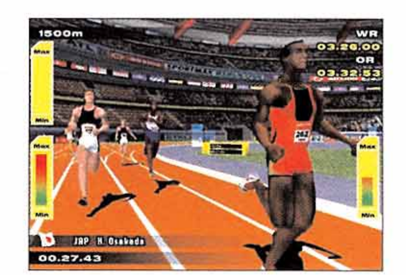
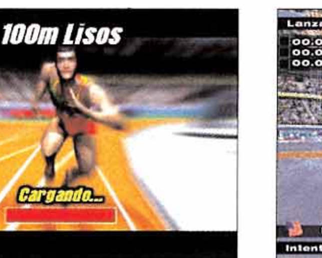
Desesperante para muchos por su dificultad, genial para los que aman los rallies hasta las últimas consecuencias y, en todo caso, prácticamente una obra maestra. Precisa un hardware muy potente para jugar en 1024x768, pero a cambio entrega unos circuitos en 3D reales y con una apariencia fotorrealista que no se había visto en este género.

Puntuación: 94 **Comentado en el número 60**

Compañía: Magnetic Fields/Actualize

PC ATLETISMO 2000

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 16 MB ★HD: 175 MB ★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Sí (Completo)



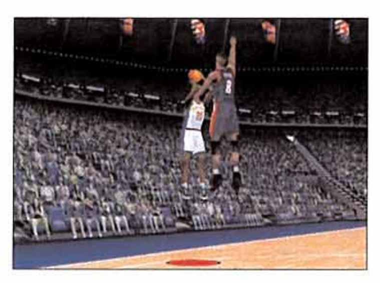
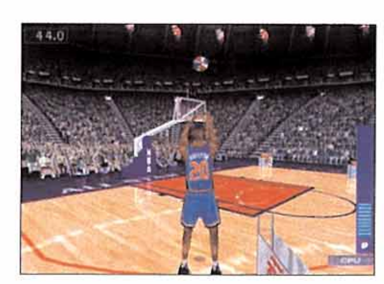
Sorprendentemente, el programa Dinamic, y más aún la versión que se lanzó con motivo de las olimpiadas de Sydney, se convirtió en el mejor simulador para montarnos las olimpiadas en casa. Primero, por sus innegables cualidades técnicas. Y segundo, porque el programa oficial, «Sydney 2000», dejaba mucho que desear. Animaciones muy bien elaboradas, realismo en la recreación de las disciplinas y un nuevo sistema de juego son sus mayores virtudes.

Puntuación: 85 **Comentado en el número 60**
Compañía: Dinamic Multimedia

NBA LIVE 2000

★ CPU: Pentium 166 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 90 MB ★ Tarjeta 3D: No (Recomendada)
★ Multijugador: Sí, (Completo)



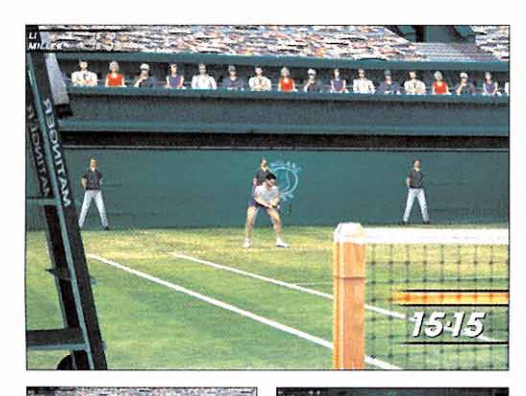



Aunque está a punto de ver la luz la versión 2001 y no es pecar de optimismo el esperar un nuevo milagro de baloncesto virtual, la entrega del 2000 de la serie «NBA Live», de EA Sports, ya es sobradamente excelsa como para que no sea necesario efectuar el consabido cambio anual. No sólo tiene las mejores animaciones jamás vistas en un PC, sino que simula el baloncesto NBA hasta en detalles que en la vida real son superfluos.

Puntuación: 97 **Comentado en el número 61**
Compañía: E.A. Sports

ROLAND GARROS 2000

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 300 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendada)
★Multijugador: Sí (hasta cuatro jugadores en el mismo PC)



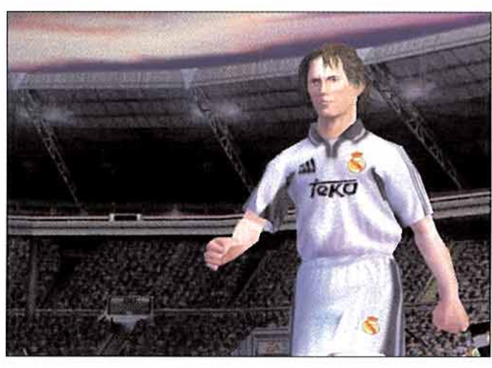


No es ninguna maravilla, pero se trata del mejor simulador de tenis para PC, honor que le vale estar presente en esta selección. La cuarta entrega de la serie por fin ha logrado recrear fielmente las pistas de tenis con lo más avanzado en Direct3D, y las cámaras muestran una realización más que correcta. A ver si alguien se atreve a hacer «Virtua Tennis» para PC.

Puntuación: 72 **Comentado en el número 66**
Compañía: Cryo

FIFA 2001

★CPU: Pentium 166 MHz (266 rec) ★RAM: 32 MB (64 rec) ★HD: 100 MB ★Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D y Glide)
★Multijugador: Sí





Desde que apareciera el primer «FIFA», allá por el 94, en Micromanía siempre nos hemos quejado de lo mismo; falta de libertad en la ejecución de las jugadas y realismo por los suelos. En animaciones, gráficos y sonido nadie le gana y todos estos apartados son asombrosos, y por supuesto «FIFA 2001» no es una excepción a esta demostración de calidad.

Puntuación: 80 **Comentado en el número 71**
Compañía: EA Sports

RUGBY 2001

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 170 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Sí, completo (2 jugadores en el mismo PC)



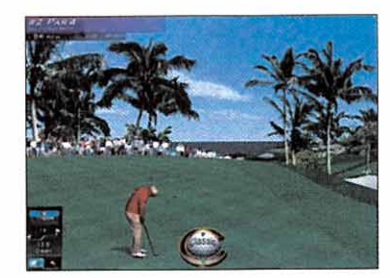


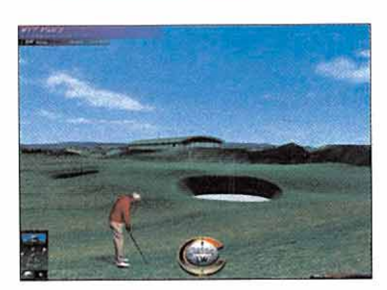
El fantástico tutorial de aprendizaje y un manual especialmente pensado para los que no conocen el rugby, permiten que con un poco de entrenamiento ya sea posible jugar un partido y no hacer el ridículo. Una buena simulación de este magnífico deporte con gráficos y las animaciones al sobresaliente nivel que acostumbra EA Sports.

Puntuación: 75 **Comentado en el número 71**
Compañía: EA Sports

LINKS LS 2000

★CPU: Pentium 150 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 80 MB ★Tarjeta 3D: No ★Multijugador: Sí (IPX, TCP, IP)



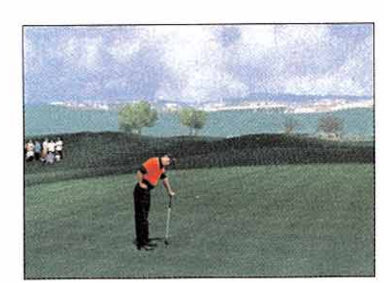
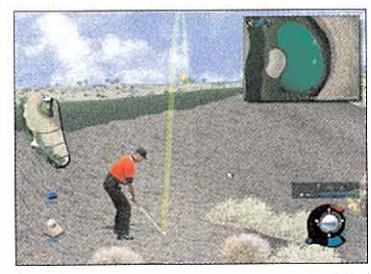
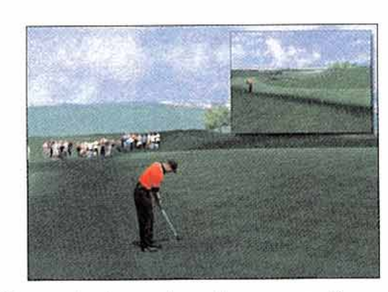
La serie más afamada de simuladores de golf vuelve a demostrar por enésima vez que en realismo y dinámica de la bola no le gana nadie. Ya son diecisiete años de experiencia y ese factor es la mayor ventaja del programa que anteriormente creaba Access y ahora lleva Microsoft. Los gráficos digitalizados son espectaculares pero no aportan nada nuevo, ni siquiera la recreación 3D que ya existe en otros títulos.

Puntuación: 84 Comentado en el número 61

Compañía: Microsoft

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

★ CPU: Pentium 166 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 110 MB ★ Tarjeta 3D: No (recomendada)
★ Multijugador: Sí, completo

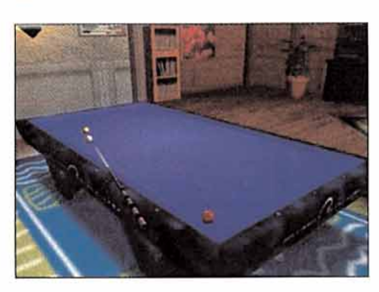
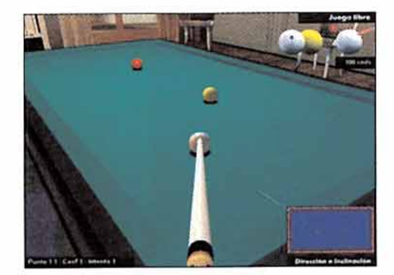
La incursión de EA Sports en el mundo del golf siempre ha destacado por la representación en 3D tanto del campo de golf como de los golpes, lo que permite seguir con una cámara en movimiento la trayectoria de la bola. Pero este alarde tecnológico exige un hardware que no debe bajar de los 700 MHz para que no se produzcan saltos y la acción pierda toda inmediatez, y sin olvidar una tarjeta gráfica de última hornada.

Puntuación: 72 Comentado en el número 67

Compañía: EA Sports

CANAL+ CLASSIC BILLAR

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 110 MB ★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Sí (Completo)



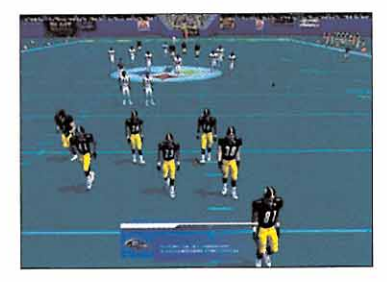
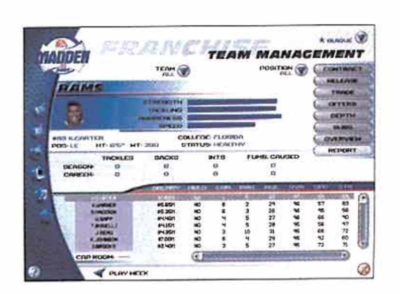
El billar español es objeto de una réplica virtual en este título de Microïds, con una perfecta recreación visual de la mesa y la sala de juego. La dinámica de las bolas y el cálculo de sus trayectorias es extremadamente preciso y realista, lo que sabrán apreciar los aficionados a esta compleja especialidad, basada en la consecución de carambolas. Exige temple en el golpeo y, sobre todo, conocer la física de las bandas para decidir la trayectoria más adecuada.

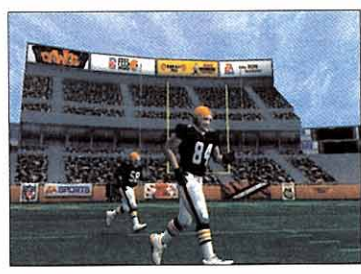
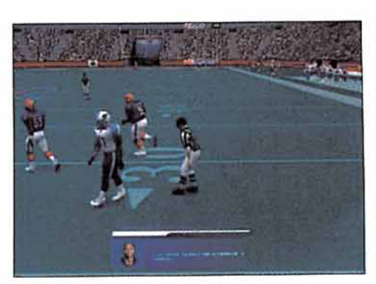
Puntuación: 75 Comentado en el número 68

Compañía: Microïds/Canal+

MADDEN NFL 2001

★ CPU: Pentium 266 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 30 MB ★ Tarjeta 3D: Sí
★ Multijugador: Completo

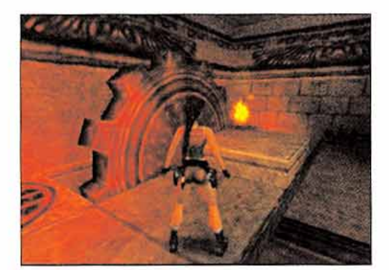
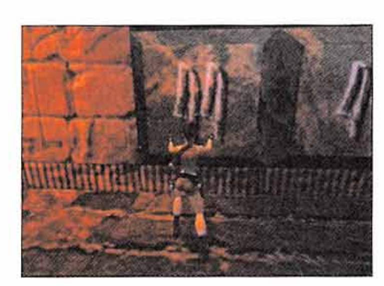
Al igual que ocurre con la fantástica serie «NHL», se nota que a los canadienses de EA Sports les encanta el fútbol americano, porque sus simuladores de este espectacular deporte siempre rozan lo sublime, y la entrega de este año supone un paso de gigante tanto en la realización técnica –gráficos y animaciones insuperables– como en todo lo referente al realismo en la representación de las jugadas, con una IA fuera de serie.

Puntuación: 88 Comentado en el número 71

Compañía: EA Sports

TOMB RAIDER IV. THE LAST REVELATION

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 16 MB ★HD: 1 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: No

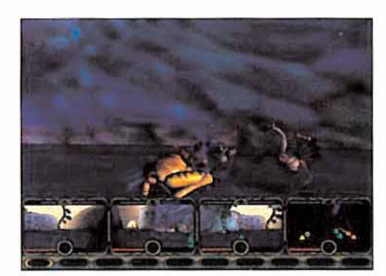
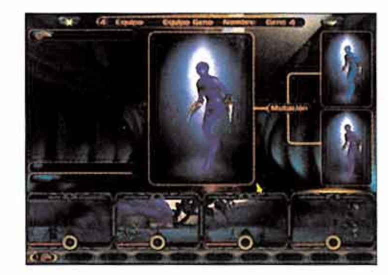
Está al caer la quinta entrega de las aventuras de Lara Croft, pero comentaremos la cuarta porque pocos cambios hay que esperar en «Tomb Raider Chronicles», dado el estancamiento técnico que ha caracterizado a la serie al mantener el mismo motor 3D. Pero lo que no se le puede negar a «The Last Revelation» es la apoteosis de las virtudes que han transformado a este videojuego en un fenómeno social: acción trepidante, animaciones excitantes y un argumento de película.

Puntuación: 89 **Comentado en el número** 60

Compañía: Core Design/Eidos

EVOLVA

★ CPU: Pentium 233 MHz ★ RAM: 64 MB ★ HD: 450 MB ★ Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D)
★ Multijugador: Completo



Una creación de esas que nos devuelven la esperanza en los videojuegos. Originalidad a raudales en una aventura en la que controlaremos a cuatro seres mutantes que deben sobrevivir en unos entornos tan estrambóticos como hostiles. Veréis criaturas curiosas, os enfrentaréis a monstruos gigantescos y no podréis escapar a una adicción catastrófica para vuestras obligaciones. Los efectos visuales son impresionantes y el sonido 3D os tendrá mosqueados todo el rato.

Puntuación: 93 **Comentado en el número** 63

Compañía: Computer Artworks/Virgin Interactive

MESSIAH

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 450 MB
★Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D, Glide)
★Multijugador: No





El juego del año. Obra maestra absoluta e indiscutible. Encarnar a un ángel que puede poseer las armas de los personajes para pasar a controlarlos con el objetivo de ir sorteando las trampas y obstáculos es un concepto tan original como adictivo. Fue el primero en soportar T&L por hardware, y su engine colosal genera un entorno con efectos visuales despampanante.

Puntuación: 95 **Comentado en el número** 65

Compañía: Shiny/Interplay/Virgin Interactive

DEVIL INSIDE

★CPU: Pentium II 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 142 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: No





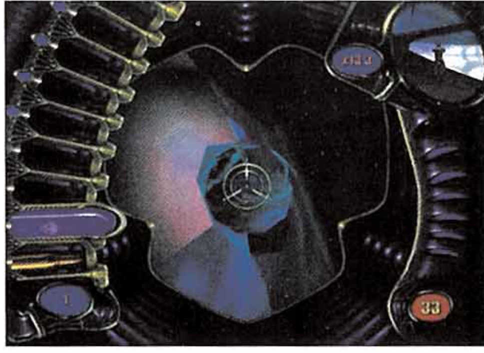
Otro título que pasará a la historia por su revolucionaria puesta en escena, con un cameraman que persigue a nuestro personaje, una cámara de seguimiento y una cámara que ofrece una alucinante rotación a cámara lenta sobre los enemigos que han sido alcanzados por un disparo. Toda una gozada que no os cansaréis de ver.

Puntuación: 92 **Comentado en el número** 64

Compañía: Gamesquad/Cryo

MDK2

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 410 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: No





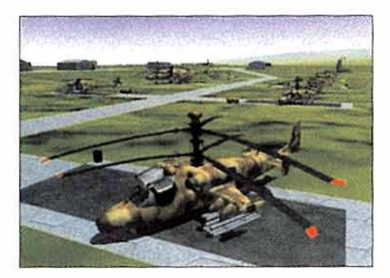
Una segunda parte largamente esperada que repite la exitosa fórmula del original; ambientación y estética geniales, acción a raudales y ese impagable zoom para disparar a los enemigos. Con tres personajes de cualidades radicalmente distintas –lo que otorga variedad al desarrollo– y entornos en los que puedes esperar cualquier cosas. Un placer de dioses.

Puntuación: 94 **Comentado en el número** 65

Compañía: Bioware/Interplay

ENEMY ENGAGED RAH-66 COMANCHE VS KA-52

★CPU: Pentium 266 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 300 MB ★Tarjeta 3D: (Direct 3D) ★Multijugador: Sí (Completo, pero con un CD por jugador)

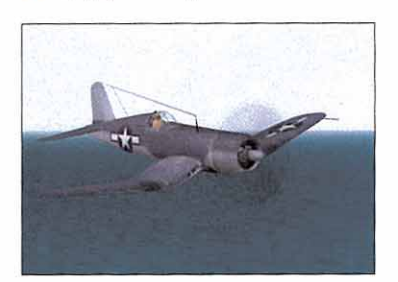
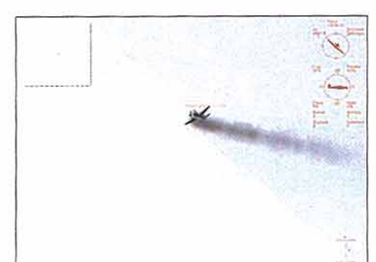
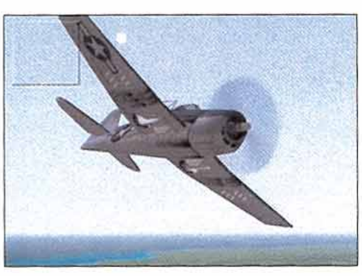
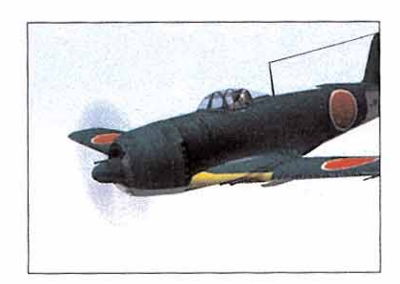

El mejor simulador de helicópteros de combate. Audiovisualmente es una maravilla en todo –terrenos, efectos visuales, detalle de las unidades de combate– y el realismo está a la altura de las máximas exigencias. La cabina virtual es la mejor que hemos visto en el género. Los sistemas de control son fáciles de memorizar y una vez que te acostumbras a la peculiaridad de los helicópteros, por momentos parece un arcade.

Puntuación: 90 **Comentado en el número 65**

Compañía: Razorworks/Empire

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

★ CPU: Pentium 266 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 350 MB ★ Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D) ★ Multijugador: Completo

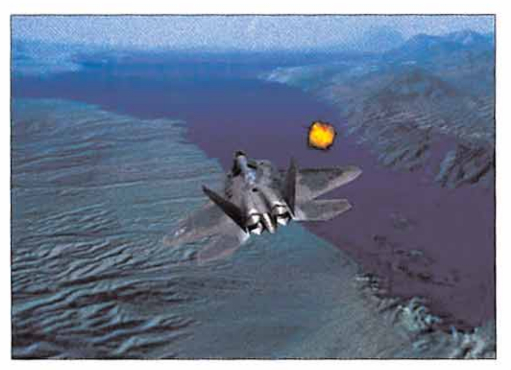
La Guerra del Pacífico es revisada al microscopio en esta segunda parte de los simuladores de combate de Microsoft. La aviónica es extraordinaria y, por la sencillez intrínseca al pilotaje de los Zero japoneses y Hellcat americanos, es una oportunidad ideal para los que quieran iniciarse en el género. Los modelos de los aviones tienen un detalle fantástico y los efectos visuales de disparos, explosiones, humos y desintegraciones son deslumbrantes.

Puntuación: 90 **Comentado en el número 70**

Compañía: Microsoft

USAF

★CPU: Pentium II 266 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 550 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí (red, Internet)





Con decir que es de Jane´s ya es suficiente para muchos aficionados al género pero, aún así, diremos que ofrece un elevado realismo en la respuesta física y dinámica del vuelo, una amplia gama de aparatos a pilotar y una realización técnica que ha dispuesto de las imágenes tomadas por satélite para la recreación de los terrenos.

Puntuación: 85 **Comentado en el número 64**

Compañía: Jane´s/Electronic Arts

FLANKER 2.0

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 600 MB
★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí, (red, Internet)





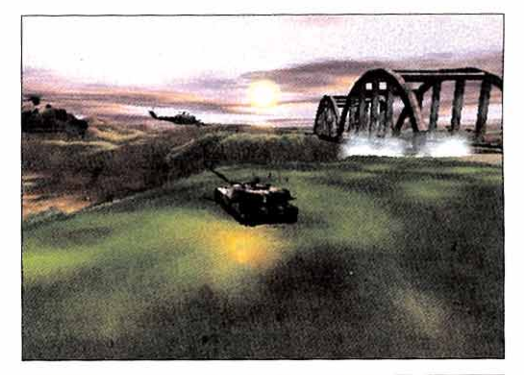
De extrema dificultad –lo que se traduce en realismo total–, un simulador de vuelo para pilotos puristas que podrán presumir como nunca de ser capaces de pilotar un avión real, tal es la aviónica del programa. Los gráficos son fantásticos, con texturas fotográficas del terreno y efectos de iluminación muy buenos.

Puntuación: 90 **Comentado en el número 61**

Compañía: SSI

ARMORED FIST 3

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 120 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Sí, (Internet)





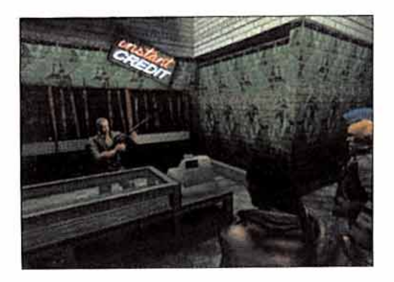
La simulación de tanques es minoritaria, pero gracias a este programa muchos podrán descubrir que vivir en la panza de estas bestias de acero es una experiencia claustrofóbica, intensa y apasionante. El control de los tanques se ha simplificado para apostar por una vertiente arcade que también incluye la necesaria estrategia.

Puntuación: 84 **Comentado en el número 65**

Compañía: Novalogic

VAMPIRE: LA MASCARADA. REDEMPTION

★CPU: Pentium II233 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 720 MB ★Tarjeta 3D: Sí ★Multijugador: Sí (Completo)





Ha supuesto la mayor revolución del JDR informático con un aspecto gráfico en 3D digno de un arcade de perspectiva subjetiva de vanguardia. Pero Nihilistic no ha caído en el habitual error de cuidar la forma y no el contenido, porque el gran mérito de este, ya mítico, juego de rol reside en la exhaustiva recreación del universo de Vampiro, la Mascarada. Un clásico que entra por la puerta grande en la historia del videojuego.

Puntuación: 93 **Comentado en el número 67**

Compañía: Nihilistic Software/Activision

DIABLO II

★ CPU: Pentium 233 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 650 MB ★ Tarjeta 3D: No (recomendada) ★ Multijugador: Completo






Uno de los programas más esperados del año ha dejado un ligero halo de decepción porque se ha limitado en exceso a repetir las soluciones de su antecesor sin aportar apenas nada lo suficientemente destacable como para compensar el largo período de desarrollo. Se ha potenciado la evolución del personaje, los modos multijugador por fin están a la altura y es cuatro veces más grande que la primera entrega.

Puntuación: 86 **Comentado en el número 67**

Compañía: Blizzard/Sierra

ICEWIND DALE

★CPU: Pentium II 233 MHz ★RAM: 64 MB ★ HD: 600 MB
★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: Sí, completo






Parecía que iba a ser un simple epílogo para preparar la llegada de «Baldur´s Gate II» y por poco eclipsa a la estrella. El motor Infinity de Bioware vuelve a mostrar su enorme integración y capacidad con todo lo que debe tener un JDR; interfaz ágil, generación de personajes casi ilimitada y unas prestaciones gráficas más que considerables.

Puntuación: 91 **Comentado en el número 68**

Compañía: Bioware/Black Isle/Interplay

BALDUR´S GATE II

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 380 MB
★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: Sí, completo.





Más de uno quería abrazar a los programadores de Black Isle al descubrir que es posible importar a los personajes de la primera parte, incluidos sus objetos, habilidades, etc. Aunque se mantiene la perspectiva isométrica, tanto los escenarios como los personajes han aumentado en resolución y paleta de color, lo que ha permitido crear monstruos realmente impresionantes.

Puntuación: 92 **Comentado en el número 69**

Compañía: Bioware/Black Isle/Interplay

SOULBRINGER

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 400 MB
★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: No





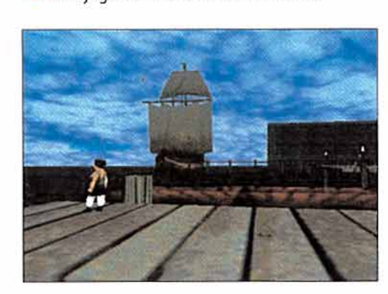
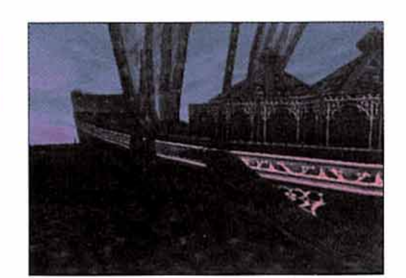
Con la ausencia de la opción multijugador como único defecto imperdonable, estamos ante uno de los JDR que despliega toda la potencia de Direct3D en la generación 3D de personajes y escenarios. La eficaz gestión de la magia y la posibilidad de crear macros de acciones otorgan a la interfaz la potencia necesaria como para hacerle sombra al motor Infinity de Bioware.

Puntuación: 86 **Comentado en el número 65**

Compañía: Infogrames

EVERQUEST: RUINS OF KUNARK

★CPU: Pentium 166 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 200 MB ★Tarjeta 3D: No (recomendable)
★Multijugador: Exclusivamente Online

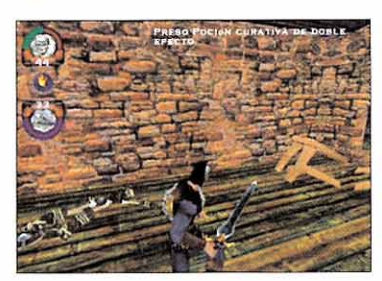



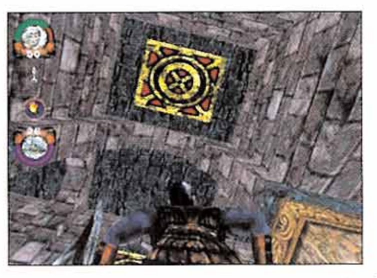

Los sueños de los jugadores online se hicieron realidad cuando comprobaron cómo era factible jugar a toda pastilla en un JDR con escenarios y personajes en tres dimensiones. Exclusivo en este modo de juego con un futuro sin límites, el jugador dispone de múltiples cámaras para seguir la acción desde su ángulo preferido, y la cantidad de polígonos en movimiento y la calidad de texturas son dignas de un juego normal.

Puntuación: 92 **Comentado en el número 65**
Compañía: 989 Studios/Verant/Sony Computer Entertainment

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

★ CPU: Pentium 166 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 290 MB ★ Tarjeta 3D: No (se recomienda)
★ Multijugador: No






La serie «Might and Magic» no podía quedar fuera de nuestra selección de títulos, y entra por derecho propio. Realmente no es un JDR, pero la presencia de la magia y los atributos de nuestro personaje permiten considerarlo como una más que acertada mezcla de rol y arcade, con clara supremacía de este último en las acciones del jugador. Con aceptables gráficos en 3D, el desarrollo se ha orientado en exceso hacia la acción.

Puntuación: 75 **Comentado en el número 66**
Compañía: New World Computing/3DO

LA PRISIÓN

★CPU: Pentium 233 MHz ★RAM: 32 MB ★ HD: 400 MB
★Tarjeta 3D: No (se recomienda)
★Multijugador: No

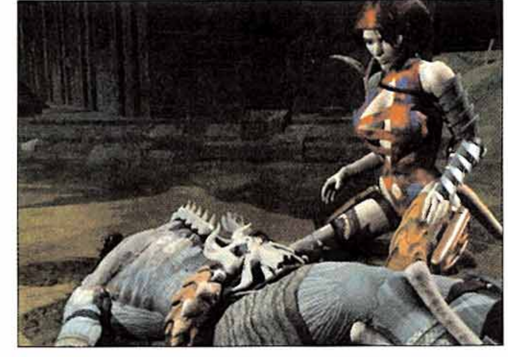



Una arriesgada apuesta que ya merece los mayores elogios sólo por haber abierto la veda en juegos exclusivamente online desarrollados en España y, lógicamente, con los servidores en nuestro país, lo que no deja de ser una ventaja en la conexión, pese a los problemas iniciales. La interacción con el entorno es muy elemental y el juego presenta problemas de "juventud".

Puntuación: 93 **Comentado en el número 65**
Compañía: Dinamic Multimedia

PLANESCAPE: TORMENT

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 650 MB
★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: No





Otro vástago del motor "Infinity" de Bioware que nos traslada con total dramatismo al mundo Planescape de Advanced Dungeons & Dragons. Un toque de distinción que ha cautivado a miles de jugadores es la inmortalidad del jugador, lo que altera completamente el estilo de juego. Para compensar este don, Bioware ha inundado el juego con puzzles y trampas.

Puntuación: 94 **Comentado en el número 61**
Compañía: Black Isle/Interplay

NOX

★CPU: Pentium 200 MHz ★RAM: 32 MB ★HD: 300 MB
★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: Sí, completo.





Rival por antonomasia de «Diablo II», el programa de Westwood Studios propone una mayor libertad de acción, un juego estratégico de trampas, habilidades contra la magia del guerrero y tres clases de personajes mucho más profundos en todos los aspectos. Jugabilidad y adicción a raudales en un título que os recomendamos probar para hacer comparaciones.

Puntuación: 91 **Comentado en el número 63**
Compañía: Westwood Studios/Electronic Arts

SACRIFICE

★CPU: Pentium II 300 MHz ★RAM: 64 MB ★HD: 650 MB ★Tarjeta 3D: Sí
★Multijugador: Sí (Completo)





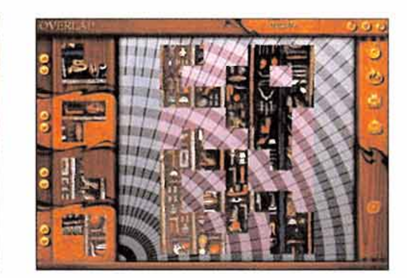

Nos queda muy poco para poner a Shiny en un altar supremo, porque no contentos con haber reventado los cimientos del videojuego con «Messiah», rematan la faena con un juego que mezcla acción, estrategia y rol de una forma tan original como jugable y adictiva. Visualmente hay que hablar de un espectáculo incomparable; cataratas de color, escenarios rocambolescos y efectos de luces que os dejarán atónitos. Una joya.

Puntuación: 94 **Comentado en el número 71**
Compañía: Shiny Entertainment/Interplay/Virgin Interactive

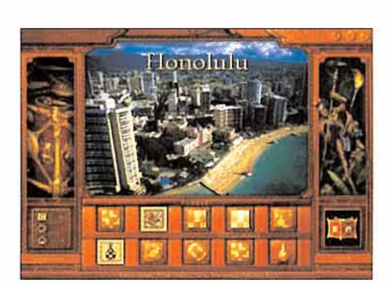
PANDORA´S BOX

★ CPU: Pentium 100 MHz ★ RAM: 16 MB ★ HD: 120 MB ★ Tarjeta 3D: No
★ Multijugador: No









Al igual que ocurre con «ChuChu Rocket», un concepto de juego muy simple puede dar lugar a una adicción incurable. Obra del creador de «Tetris», estamos ante un juego de puzzles. Pero no es creáis que basta con encajar las piezas, porque además de estar en 2D y 3D –lo que complica la percepción–, presenta otras dificultades que nos obligarán a agudizar nuestra capacidad de observación espacial, amén de emplear nuestra inteligencia.

Puntuación: 80 **Comentado en el número 63**
Compañía: Microsoft

PRO-PINBALL FANTASTIC JOURNEY

★CPU: Pentium 90 MHz ★RAM: 16 MB ★HD: 50 MB ★Tarjeta 3D: No
★Multijugador: No







No podíamos obviar un pasatiempo tan adictivo y extendido como el clásico Pinball, que está prácticamente en todos los bares del mundo. Aunque sólo consta de una mesa, las dimensiones de la misma y su diseño repleto de rampas, trampas y zonas de premio no dejan ni un segundo de respiro. A destacar la posibilidad de conocer la mesa al detalle gracias a una previsualización mediante cámaras que, en tres dimensiones, muestran todos los ángulos. La dinámica de la bola es tan real como en un Pinball auténtico y os garantizamos que casi, casi será como jugar en un pinball de verdad, e incluso a veces mejor.

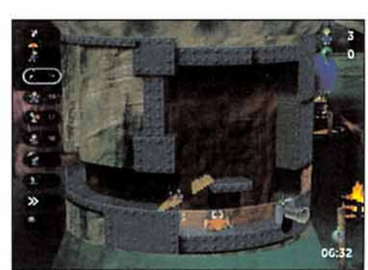
Puntuación: 80 **Comentado en el número 65**
Compañía: Empire

LEMMINGS REVOLUTION

★ CPU: Pentium 166 MHz ★ RAM: 32 MB ★ HD: 290 MB ★ Tarjeta 3D: No (se recomienda)
★ Multijugador: No





Otro clásico que no podíamos olvidar por su legendaria adicción y por la enorme cantidad de fanáticos seguidores que esperan ansiosos cada nueva entrega. Tras el fracaso de las tres dimensiones, los lemmings recuperan su dinamismo en un escenario circular, pues los niveles transcurren en torres giratorias. Esta característica aporta la necesaria originalidad a la serie y, aunque al principio cuesta acostumbrarse a esta nueva dimensión, no se tarda mucho en volver a caer en el sentimentalismo de salvar a estos bichos de verdes cabelleras, momento en el que podéis dar por perdida la tarde, la mañana o la noche.

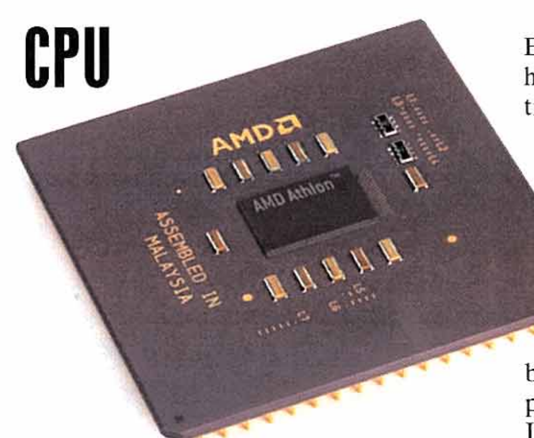
Puntuación: 77 **Comentado en el número 66**
Compañía: Take 2/Psygnosis

El año de la GPU y el sonido Multicanal

El año 2000 pasará a la historia seguramente como el más revolucionario para el PC. Con la llegada de la arquitectura de 0.18 micras se han creado chips de gráficos y audio y procesadores con prestaciones tan atómicas que han transformado a los compatibles en una plataforma de videojuegos envidiable, siempre que el usuario esté dispuesto a afrontar el excesivo y continuo gasto de la actualización. Menos mal que la necesidad de cambiar imperiosamente la CPU ya ha desaparecido gracias a los procesadores gráficos, que han llegado para cambiarlo todo para siempre.



CPU



En el corazón de un PC, el procesador, se ha desatado la guerra entre el Intel Pentium III y el AMD Athlon. El triunfo en prestaciones absolutas es para el segundo, que se beneficia de una arquitectura más moderna y avanzada, sobre todo tras el lanzamiento del actual núcleo Thunderbird, que integra 128K de memoria de primer nivel (L1) que funciona a la misma velocidad que el núcleo de la CPU. Además, el bus frontal del Athlon funciona a 200 MHz, por los 100/133 MHz del Pentium III. En Internet podréis encontrar cientos de páginas –www.tomshardware.com es la más recomendable– con "benchmarks" que demuestran la superioridad de Athlon sobre Pentium III. Y además es más barato. Tal ha sido la derrota y la consiguiente pérdida de cuota de mercado –con los fallos del chipset Intel820 y del PIII a 1.13 GHz, que han dañado seriamente la imagen de Intel–, que el gigante americano ha decidido adelantar el lanzamiento del Pentium 4, que ya está disponible en el mercado haciendo gala de una arquitectura revolucionaria que, previo pago de un precio desorbitado en los primeros meses, es claramente superior al Athlon. ¿Cuánto tiempo tardará AMD en contestar?.

Gráficos

En este campo se ha producido la mayor evolución. Hablamos del nacimiento de la GPU (unidad de proceso gráfico) de la mano de nVidia con su chip GeForce. Es una unidad de proceso gráfico porque, por primera vez, la tarjeta gráfica es capaz de realizar todos los procesamientos gráficos sin tener que recurrir a la CPU. Este milagro es posible gracias a la ejecución de las operaciones de transformación e iluminación (funciones conocidas con las siglas T&L) por hardware, es decir, es el procesador gráfico quien las realiza. De esta forma, los cuatro motores gráficos (transformación, iluminación, configuración de triángulos y renderizado) funcionan exclusivamente en la GPU, lo que libera extraordinariamente a la CPU, que puede dedicarse a cuadriplicar la velocidad del resto de los cálculos. Hasta aquí, la teoría. Pero la práctica es aún más maravillosa. En una tarjeta equipada con un procesador GeForce, y empleando algunos "benchmarks" como «3DMark2000» y juegos como «Messiah» que permiten activar o desactivar el T&L por hardware, las diferencias de rendimiento en fps aumentaban hasta en un 40 por ciento, lo que resulta todo un hito que ha permitido que un PC pudiera ejecutar lo último en juegos sin necesidad de cambiar de CPU, simplemente adquiriendo una tarjeta gráfica con soporte de T&L por hardware. Actualmente, tanto nVidia con su familia GeForce, como ATI con su procesador Radeon, implementan esta función con sus productos.

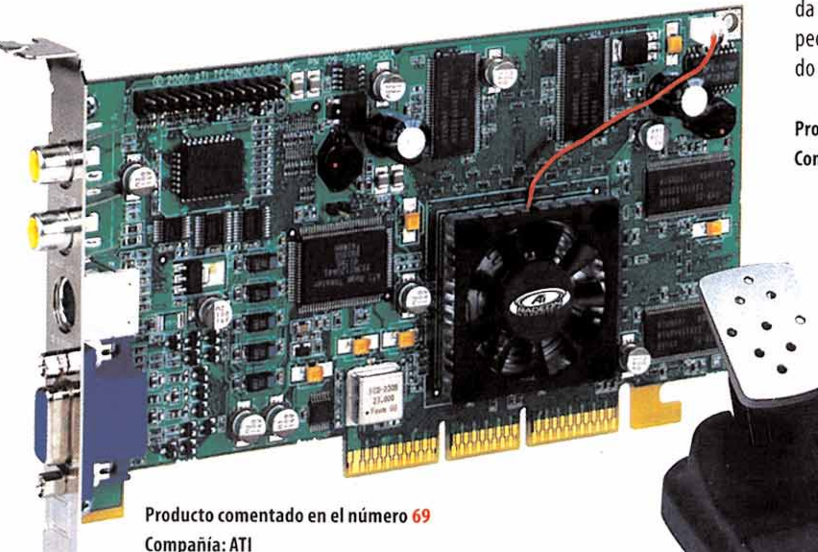
Sonido

Aunque el sonido posicional interactivo de DirectSound3D nació hace un par de años, ha sido el 2000 el año de la consolidación del sonido multicanal en el PC tanto a nivel de software (ya se exige que todos los juegos lo tengan) como de hardware. Recordamos que los juegos que incorporan DirectSound3D, bien en estado nativo o a través de las librerías auxiliares EAX (Environmental Audio, de Creative) y Aureal A3D, son capaces de distribuir los efectos de sonido en tiempo real a través de cuatro canales totalmente independientes (dos frontales y dos traseros), atendiendo a la posición del jugador en el entorno 3D, de tal forma que si nos situamos frente a un ventilador (por ejemplo, en «Unreal») y empezamos a girar sobre nuestra posición, el sonido de las aspas irá pasando, de uno en uno, entre los cuatro altavoces. Ya os podéis imaginar el impresionante realismo de la atmósfera acústica que rodea al jugador, e incluso en juegos como «Aliens vs Predator» es posible anticipar un ataque por la espalda gracias a que el sonido de un enemigo empieza a sonar por los altavoces traseros. Para disfrutar de este sonido virtual es necesario disponer de una tarjeta de sonido que acelere DirectSound3D y que integre salida para altavoces frontales y posteriores. Creative ha potenciado la expansión de este sistema gracias a su gama de tarjetas SoundBlaster Live!, que incorporan el potente procesador EMU10K1. Así mismo, los packs de altavoces ideados para esta tecnología han inundado el mercado a precios realmente competitivos. Con la única molestia de los cables –que se solucionará con la tecnología inalámbrica Bluetooth–, el usuario de PC puede estar orgulloso de las prestaciones sonoras de su máquina, muy superiores a las de cualquier consola, incluida PlayStation 2.



ATI RADEON

La nueva familia de tarjetas gráficas de ATI responde a la situación actual del mercado, puesto que el chip Radeon es una GPU (unidad de proceso gráfico) que soporta T&L por hardware. En los modelos superiores de la gama, este excepcional chip está acompañado por 64 MB de memoria DDR. En definitiva, gracias a la integración de la arquitectura más avanzada y a la implementación de las funciones 3D de última generación, ATI ha conseguido situar a su procesador Radeon a la misma altura que el GeForce de nVidia.



Producto comentado en el número 69
Compañía: ATI

GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Todo un lujo de volante y pedales con el sello de Ferrari. Pero Guillemot no se ha limitado a explotar tan legendaria marca, y ha fabricado el que hoy por hoy es el mejor producto de su clase. Con dos pestañas situadas tras el volante para cambiar las marchas como si pilotáramos un monoplaza de F1 y una calidad de materiales exquisita, es toda una gozada agarrar el volante. Los motores Force Feedback son silenciosos y precisos, mientras que los pedales, aunque para nuestro gusto están demasiado juntos, muestran calidad y un recorrido perfectamente ajustado.

Producto comentado en el número 62
Compañía: Guillemot



SAITEK GM2

Saitek siempre se ha caracterizado por ofrecer unos dispositivos de control de la máxima calidad –sus pads con microswitches son los mejores del mercado– y ahora viene a revolucionar el sector con este conjunto de ratón y mando para sustituir al teclado, que se convierte en una combinación infalible para arrasar en cualquier arcade de perspectiva subjetiva. La ergonomía e inteligencia del diseño es excelente, e incorpora botones, D-Pads y ruedas para que saquemos el máximo provecho a las dos manos.

Producto comentado en el número 66
Compañía: SAITEK





HERCULES 3D PROPHET DDR-DVI

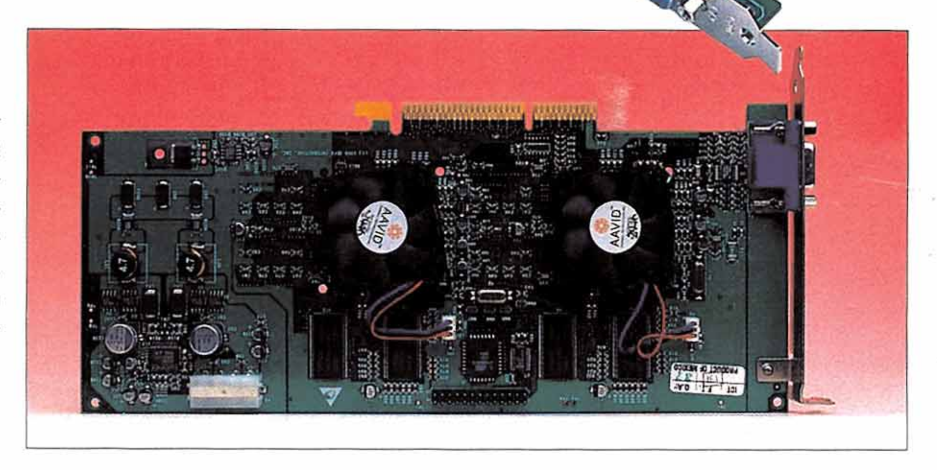
La frenética carrera que nVidia ha emprendido con su chip GeForce –cuya última versión es el GeForce2 Ultra– ha permitido una sensible bajada en los precios de la primera generación, que sigue estando a la cabeza de las prestaciones en relación a cualquier otro procesador de la competencia. Con la integración de T&L por hardware y los 32 MB de memoria DDR, esta tarjeta de Hercules tiene actualmente una relación calidad/precio muy atractiva. Soporta el modo de transferencia AGP 4X y tiene la potencia necesaria como para trabajar con cualquier juego actual a una resolución de 1024x768 siempre que el software habilite el T&L por hardware.

Producto comentado en el número 61
Compañía: Hercules/Guillemot

3DFX VOODOO 5 5500 AGP

La esperada respuesta de 3dfx con el procesador VSA-100 nos ha impresionado por su eficaz antialiasing (antidentado) por hardware, pero se ha mostrado algo más lento que su rival, el GeForce de nVidia. Esta tarjeta incorpora dos VSA-100; lástima que la memoria no sea DDR. Es cierto que por fin soporta render con paleta de color de 32 bit, pero el VSA-100 ha nacido demasiado tarde y la tarjeta gráfica tiene un precio desorbitado para sus prestaciones, sin olvidar que no dispone de salida de vídeo. Sólo para los más leales a 3dfx y a su excepcional librería de programación Glide, que por desgracia está paulatinamente desapareciendo frente al auge de Direct3D y OpenGL.

Producto comentado en el número 66
Compañía: 3dfx



JUSTO ANTES DE LA RENOVACIÓN

Un año que, finalmente, ha visto el nacimiento de la controvertida PS2 y en el que Dreamcast, gracias a la magnífica integración de su hardware y a decenas de títulos de gran calidad, se ha convertido indiscutiblemente en la máquina más deseable para los fanáticos de las consolas domésticas.

En Dreamcast es elogiable que en el primer año de su existencia ya tengamos grandes problemas para decidir los cinco juegos más representativos, porque más de veinte títulos merecían la presencia en esta selección del año 2000.

Mientras, Sony y Nintendo siguen a lo suyo, es decir, a mantenerse fieles a su público, que no es poco. En el caso de la consola de Sony, renovada con la atractiva PS One, ha quedado claro que PlayStation ya ha alcanzado el máximo de sus prestaciones. Nintendo se ha limitado a demostrar que Nintendo 64 todavía tiene vida, y de la mano de Pokémon nos recuerda que en cuanto se refiere a consolas portátiles no hay quien le haga sombra a GameBoy Color, que sigue siendo la reina de su mercado.



SOUL CALIBUR



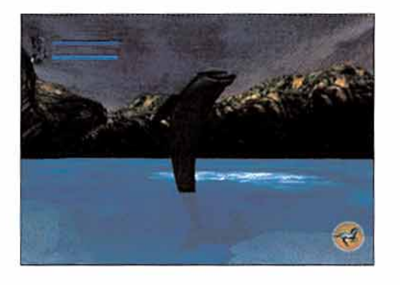
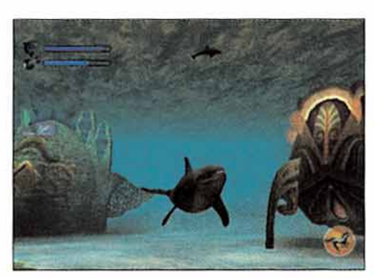



El título más destacado de entre los programas pioneros de la Dreamcast. Un JUEGO DE LUCHA en mayúsculas, con unas animaciones generadas mediante Motion Capture tan reales e impactantes que duelen los golpes encajados. Con un interesante modo de juego al estilo aventura, decenas de espectaculares movimientos y unos personajes más de carne y hueso que de píxeles, todos los aficionados al género deberían ir corriendo a comprarse una consola Dreamcast aunque sólo sea para disfrutar de «Soul Calibur», un juego que se ha convertido en todo un clásico para todos los aficionados al viejo género de la lucha a muerte en distintos escenarios y con distintos guerreros.

Puntuación: 95 **Comentado en el número 60**
Compañía: Namco

ECCO THE DOLPHIN, DEFENDER OF THE FUTURE

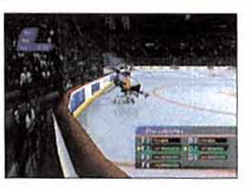


La originalidad también tiene cabida en Dreamcast, y este programa es su máximo exponente. Viviréis una experiencia inolvidable en un universo marino de extraordinaria belleza y sobrecogedor realismo. Los movimientos y piruetas del delfín protagonista son una delicia para los ojos y aunque el desarrollo del juego, con total libertad de acción, tiene ciertos fallos de cohesión, sólo por explorar el fondo marino a placer y controlar a Ecco ya merece la pena este inolvidable juego, que no ha pasado desapercibido para los aficionados a esta consola. En el futuro, delfines y humanos han creado una civilización esplendorosa en la que reina la fraternidad, hasta que un peligro amenaza con echarlo todo a perder.

Puntuación: 89 **Comentado en el número 66**
Compañía: Appaloossa Interactive

NHL 2K




Un juego ideal para presumir de Dreamcast ante los amigos. Sega Sports va mas allá de la simulación deportiva con un programa que gustará incluso a los que no se sienten atraídos por el mejor hoykey hielo del mundo. Gráficos sobresalientes, animaciones increíbles y una acción que, pese a su dificultad, consigue una buena combinación de realismo y jugabilidad, son sus puntos fuertes. Para machacar a los rivales sin piedad en un deporte en el que la emoción y la violencia son los ingredientes fundamentales. Ten cuidado y no te olvides de ponerte el casco.

Puntuación: 90 **Comentado en el número 67**
Compañía: Sega Sports

VIRTUA TENNIS



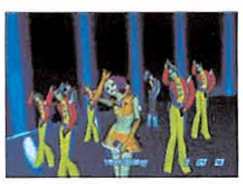


Un peligro en manos de irresponsables. Una bomba de adicción y jugabilidad. El mejor programa de tenis jamás visto en una consola doméstica. No se le puede considerar como simulador porque la capacidad de juego de los tenistas es inhumana, pero exprime todas las cualidades del tenis y desde el primer momento es fácil aguantar un peloteo de infarto. Podríamos describir su adicción, pero no sería justo, por lo que os recomendamos que lo probéis por vosotros mismos. No vamos a deciros que os cambiará la vida, pero casi casi. No se lo enseñes a tus padres.

Puntuación: 96 **Comentado en el número 68**
Compañía: Sega Sports

SPACE CHANNEL 5





Imitar los bailes de los alien para eliminarlos como si fuera el viejo juego del Simón sonoro parece una sublime tontería, pero antes de darte cuenta ya estarás enganchado a la danza de Ulala, la simpar protagonista femenina. Todo en «Space Channel 5» parece sacado de los sueños de un loco, y tiene secuencias y personajes invitados tan hilarantes (Michael Jackson es uno de ellos) que además de mantenerte pegado al pad, memorizando movimientos, te provocará unas cuantas carcajadas. ¿A que nunca se te había ocurrido detener una invasión extraterrestre de esa manera?

Puntuación: 86 **Comentado en el número 69**
Compañía: Sega

COLIN MCRAE RALLY 2.0





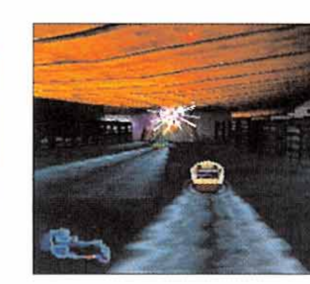


Segunda parte del mejor juego de rallies para PSX que satisface sobradamente las expectativas más exigentes después de tan larga espera. Nos ha descubierto un nuevo nivel de prestaciones técnicas de la PSX, porque parece asombroso que todavía se pueda sacarle el jugo a la consola de Sony, aunque sinceramente creemos que este es el límite. Pilotaje de verdad y sensación de velocidad impactante que os dejará pegados a la silla, aunque suene a topicazo. Los daños en tiempo real están más conseguidos que nunca, y la física del coche es sobresaliente. Para competir en el fabuloso mundo de los rallies con todas las garantías de realismo y adicción.

Puntuación: 94 **Comentado en el número 66**

Compañía: Codemasters

RC REVENGE



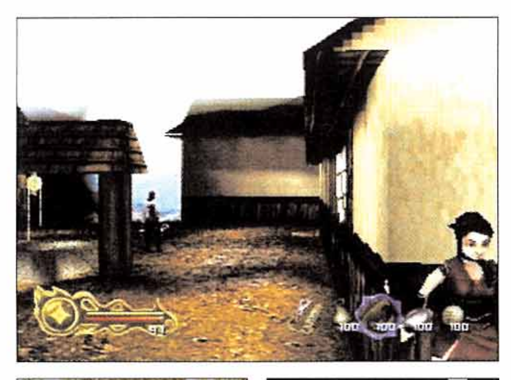


Acclaim corrige los errores de fluidez de la versión PSX de «Revolt» con esta segunda entrega, que en lugar de convertir desde PC, ha desarrollado en exclusiva para la máquina de Sony. Esto ha permitido optimizar al máximo el engine, que ahora sí es capaz de ofrecer gráficos bastante buenos, IA elevada y sensación de velocidad más que creíble. Podréis controlar modelos de radio control de coches, camiones y barcos y la diversión está garantizada por tierra mar y aire. Un programa que se consolida como un título magnífico y que se ha quitado la espina de los errores que acarreaba el original «Revolt», al menos en la versión PlayStation. Trepidante, delirante y muy adictivo.

Puntuación: 83 **Comentado en el número 68**

Compañía: Acclaim

TENCHU 2





Un viaje al corazón del mundo de los ninjas con tres aprendices que deberéis convertir en los asesinos más sigilosos y eficaces para completar las veintinueve misiones del juego. Técnicamente es un calco de su excelente predecesor y aprovecha al máximo la capacidad de PlayStation. No os cansaréis de ver los fulgurantes movimientos de los personajes. La principal novedad es un editor de misiones para que todos aquellos que hayan terminado la campaña puedan diseñar nuevos desafíos con los que asombrar a los amigos. Todos estos ingredientes hará de «Tenchu 2» un juego inmortal.

Puntuación: 84 **Comentado en el número 70**

Compañía: Activision

OPERATION WINBACK






Uno de los mejores programas del año para Nintendo 64 que viene a demostrar que esta consola todavía puede dar mucha más guerra de lo que algunos se piensan. Con un punto de partida similar a «Metal Gear Solid», esto es, moverse con sigilo teniendo en cuenta las circunstancias (y no, disparar y disparar), el desarrollo del juego se orienta hacia un concepto de aventura, con un guión más elaborado y mayor variedad de situaciones. Los gráficos y el sonido exprimen al máximo el potencial de la consola. En resumen, un juego imprescindible para los usuarios de N64.

Puntuación: 88 **Comentado en el número 68**

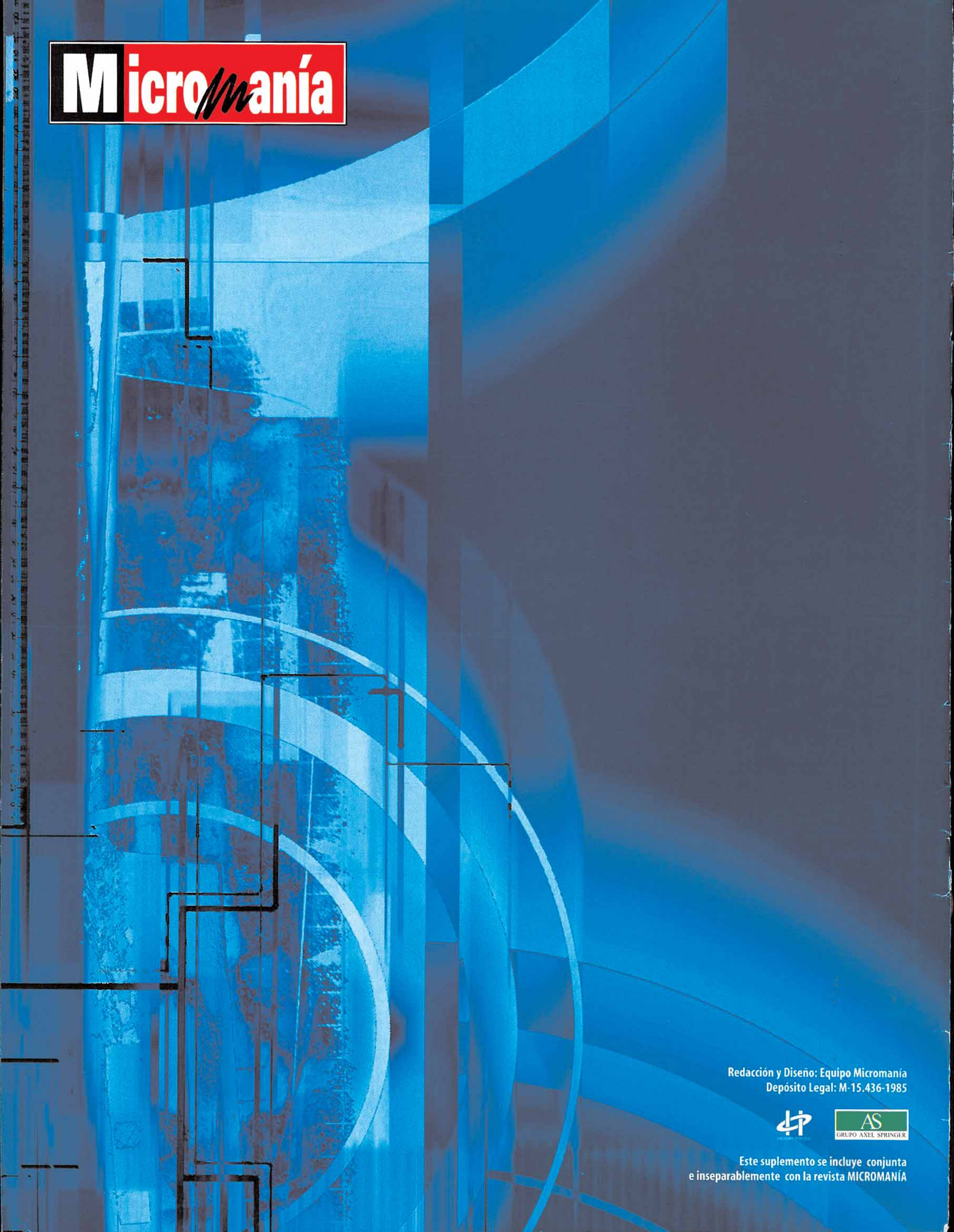
Compañía: Koei

POKEMON






Cuando una serie se convierte en un fenómeno social con una resonancia tal como en el caso de las aventuras de Pikachu, poco queda por comentar que los usuarios de Nintendo no sepan ya. Con nada menos que cuatro títulos, tres para GameBoy y uno para N64, la extraordinaria jugabilidad y adicción de todos ellos nos han hecho vencer cualquier pudor y ponernos a jugar con tan simpático y mortífero personaje. Si eres de los que ha escapado a esta tormenta eléctrica de popularidad te recomendamos que pongas a prueba tu resistencia, porque sólo tras haber jugado sabrás que su éxito va más allá de una serie de dibujos animados, una película y una campaña de publicidad demoledora, y os avisamos que no es ninguna broma.



Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985

GRUPO AXEL SPRINGER

Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA